

4CD

RALLY
CHAMPIONSHIP
XTREME

SETTLERS III PL

ZŁOTA EDYCJA

SINGLES

CENA 14 zł 99 GR W TYM 7% VAT

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 01/2006 (121) STYCZEŃ

CD-ACTION[®]

RECENZJE

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONESNEED FOR SPEED
MOST WANTEDBATTLEFIELD 2
JEDNOSTKI SPECJALNEHARRY POTTER
I CZARA OGNITHE MATRIX
PATH OF NEO

GUN

KONKURS
SPRZĘT ROKU
2005POJEDYNEK
POTWORÓWHIS X1800 XT
vs.
NVIDIA GEFORCE
7800 GTX 512INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 zł
W TYM 7% VAT 9 771426 291600 01KAŻDY WYBÓR
MA SWOJĄ CENĘ...

TEMATY NUMERU

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
RPG WIĘKSZY NIŻ INNETOMB RAIDER: LEGEND
OSTATNIA SZANSA LARY C.

ŚWIĄTECZNA PROPOZYCJA CD PROJEKT: ZŁOTE EDYCJE NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW GIER KOMPUTEROWYCH. TAKIE TYTUŁY JAK WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR, THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, CZY GOTHIC II TO GRY, KTÓRE JUŻ STAŁY SIĘ KULTOWE. ZŁOTE EDYCJE TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ I ATRAKCYJNEJ CENIE 99,90 ZŁOTYCH. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ GIER!



JEDNA Z NAJLEPSZYCH STRATEGICZNYCH GIER OSTATNICH LAT! W ZŁOTEJ EDYCJI ZNAJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY ORAZ DODATEK WINTER ASSAULT!



PIĄTA CZĘŚĆ KULTOWYCH OSADNIKÓW. W ZŁOTEJ EDYCJI ZNAJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY WRAZ Z MISJAMI DODATKOWYMI!



JEDEN Z NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW RPG TERAZ W ZŁOTEJ EDYCJI! POZA WERSJĄ PODSTAWOWĄ ZNAJDZIESZ W NIEJ DODATEK NOC KRUKA.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I OPTYMALIZACJA W POLSKIM
CD PROJEKT

gram.pl
Z CD PROJEKT

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

KĄŻDY WYBÓR MA SWOJĄ CENĘ...



FABLE®

ZAPOMNIANE OPowieści

RYCERZ W LŚNIĄCEJ ZBROI? A MOŻE... MROČNY WOJOWNIK SIEJĄCY STRACH I ZNISZCZENIE? WYOBRAZ SOBIE ŚWIAT, W KTÓRYM KĄŻDY WYBÓR MA REALNY WPŁYW NA TO KIM SIĘ STAJESZ. TWOJE UMIEJĘTNOŚCI, RELACJE Z OTOCZENIEM,

A NAWET WYGLĄD ZEWNĘTRZNY ZALĘŻĄ WYŁĄCZNIE OD TWOICH DECYZJI! DZIĘKI TEMU FABLE: ZAPOMNIANE OPowieści UCHODZI ZA JEDNO Z NAJWIĘKSZYCH WYDARZEŃ RPG OSTATNICH LAT!

POZNAJ PIĘKNY I NIEBEZPIECZNY ŚWIAT ALBIONU, CIESZ SIĘ NIEOGRANICZONĄ WOLNOŚCIĄ!

Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.



©2005 Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Fable, the Fablehead logo, and Fable are registered trademarks owned by Lionhead Studios Limited. Fable and the Fablehead logo are trademarks of Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, the Games for Windows logo, Windows, Xbox logo and Xbox are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The names of actual products and companies mentioned in this advertisement are trademarks of their respective owners.

Premiera 23 lutego 2006 roku!
Od 1 stycznia 2006 roku wchodząc na stronę <http://sklep.gram.pl/fable> będziesz mógł zamówić i odebrać wydanie Fable z prezentem i przedpremierową dostawą!

NOWOROCZNE REFLEKSJE

Nowy Rok. Wypadałoby zatem jakoś podsumować ten stary. Szkoda tylko, że właściwie to nie bardzo jest co podsumowywać. Poza WIELKIM World of Warcraft (który premierę w USA miał jednak w 2004) rok 2005 był w sumie taki jakiś... nijaki dla branży. Nie było innych naprawdę wielkich gier (pisanym przez duże G), dzięki którym pozostałby w naszej pamięci. Choć z drugiej strony – pojawiło się wystarczająco dużo tytułów dobrych i bardzo dobrych, by minionych miesięcy całkowicie nie spisywać na straty. Nie było też przełomu technologicznego – przynajmniej w PC-światku – ale jednak ciągle pojawiają się nowe karty graficzne, szybsze procesory, taniej pamięci i napędy. A propos – dla nas rok 2005 będzie ważny o tyle, że właśnie w tym roku płyta DVD przestała być efektywnym gadżetem, a stała się normalnym, podstawowym wręcz „wyposażeniem” CDA, detronizując płytki CD z roli standardowego nośnika danych. (A przy okazji szybko podwoiliśmy jej objętość.) Ciekawy jestem, kiedy to samo napiszemy o płycie Blue Ray czy czymś, co z kolei wyprze DVD z rynku?

A jak wyglądał ten rok z perspektywy CDA? Nadal – to już bodaj 6 rok z rzędu... – jesteśmy liderem wśród pism „gierkowych” i jednym z największych w całym segmencie pism komputerowych, biorąc pod uwagę nakład i sprzedaż. I mamy nadzieję, że rok 2006 nie zmieni tego na gorsze. Daliśmy kilka bardzo dobrych gier w pełnych wersjach, w tym kilka „pierwszoligowych” premier, takich jak Sudeki, PSI-OPS czy Scrapland. Do tego obniżyliśmy cenę i to dość radykalnie. Nie straciliśmy przy tym dawnej objętości (ba, od czasu do czasu dorzucaliśmy dodatkowe strony), dodajemy jak dawniej książeczki i gadżety. To niemało jak na czas, w których ogólna sprzedaż pism (nie tylko komputerowych) systematycznie maleje...

W rok 2006 – 10 rok istnienia pisma! – wkraczamy bez triumfalnych fanfar, ale z ostrożnym optymizmem. Mamy nadzieję, że po kilku chudych dla PC branży latach ten będzie inny, lepszy. Czego i Wam życzymy.

A teraz krótko o zawartości noworocznego numeru CDA. Po cichu się przyznajmy, że – z przyczyn od redakcji niezależnych – kosztował nas on nieco więcej zdrowia i nerwów niż zwykle. Z góry zatem prosimy o wyrozumiałość, jeśli traficie na jakieś

drobne usterki/babolki (za poważne nie przepraszamy, gdyż uważamy, że po pierwsze – i tak są one niewybaczalne, więc nie ma sensu o to prosić; po drugie – w numerze ich zwyczajnie nie będzie).

Czym możemy się pochwalić? Dwa obszerniejsze tematy numeru, poświęcone **Oblivionowi** i najnowszemu **Tomb Raiderowi** (informacji na temat tej gry szukaliśmy aż w Kalifornii!), obszerna recenzja najnowszego **Need for Speeda**, bodaj pierwsza w polskich pismach recenzja **Prince of Persia: The Two Thrones** – to chyba porcja lektury, jaka nasyci nawet najgłodniejszego maniaka gier. A jeśli nie? Cóż, mamy jeszcze inne recenzje (w sumie 19 gier)... A choć zestaw tytułów nie jest aż tak imponujący jak w numerach 12 i 13/05, to jest tu jeszcze sporo smacznych kąsków: dodatek do **Battlefielda 2**, najnowszy **Harry Potter**, zabawna platformówka z **Asteriksem**, dynamiczny (i krwisty) **Gun** itd. Oprócz recenzji jest też naprawdę sporo innych tekstów godnych polecenia. A wśród nich – jak co roku – **nasza ankieta**, o której wypełnienie i wysłanie do siedziby redakcji bardzo prosimy, bo dzięki niej będziemy mogli lepiej dostosować CDA do Waszych aktualnych gustów.

A na DVD? Słynna **Settlers 3 Złota Edycja** w wersji PL, podszyte „różowymi smaczkami” **Singles** (zwane też niekiedy „Sims dla dorosłych”), niezła samochodówka **Rally Championship Xtreme** i (tylko na DVD) dobry bilard (**Pool Shark 2**). Całkiem niezły zestaw, a do tego przecież sporo dobrych dem i nie tylko. Zauważcie, że **DVD znów jest w plastikowym boksie, a CDA – w folii...** Żyć, nie umierać – a tylko grać i czytać. Do czego gorąco zachęcamy.

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Dziękuję za wszystkie kartki świąteczno-noworoczne i e-maile z życzeniami. Wam też życzymy wszystkiego najlepszego i udanego Sylwestra.

GRA NUMERU 01/2006

Wskaż grę miesiąca i wygraj bezprzewodowe słuchawki A4Tech!

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 19 B. 20 C. 21

Zgłoszenie wpisz w formie SMSa, według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), ## – oznacza numer gry, którą uznałeś/aś Grą Miesiąca i wyślij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do 23.01.2006.



Najlepsza gra wydania 12/2005: **Age of Empires III.**

Laureatem gry wydania 12/2005 **CD-Action** zostaje: **Marcin Zarzycki z Raszyna.** W nagrodę otrzyma bezprzewodowe słuchawki A4Tech.

Spis gier

- 01 Age of Empires III PL
- 02 Asterix & Obelix XXL 2
- 03 Battlefield 2: Siły Specjalne
- 04 Boiling Point PL
- 05 Che Guevara
- 06 Deluxe Ski Jump 3
- 07 Football Manager 2006 PL
- 08 Gun
- 09 Harry Potter i Czara Ognia
- 10 Journey to the Moon
- 11 Land of the Dead...
- 12 Matrix: Path of Neo
- 13 Megaman x8
- 14 Need for Speed: Most Wanted
- 15 Prince of Persia: The Two Thrones
- 16 Rome TV: Barbarian Invasion
- 17 RTL Ski Jumping 2006
- 18 Sniper Elite
- 19 Thief 3 PL



www.cdaction.com.pl

numer 01/2006 (121)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błysak, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomczak, Rafał Wieliczko

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

OTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korektor: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijut
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje pływ CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

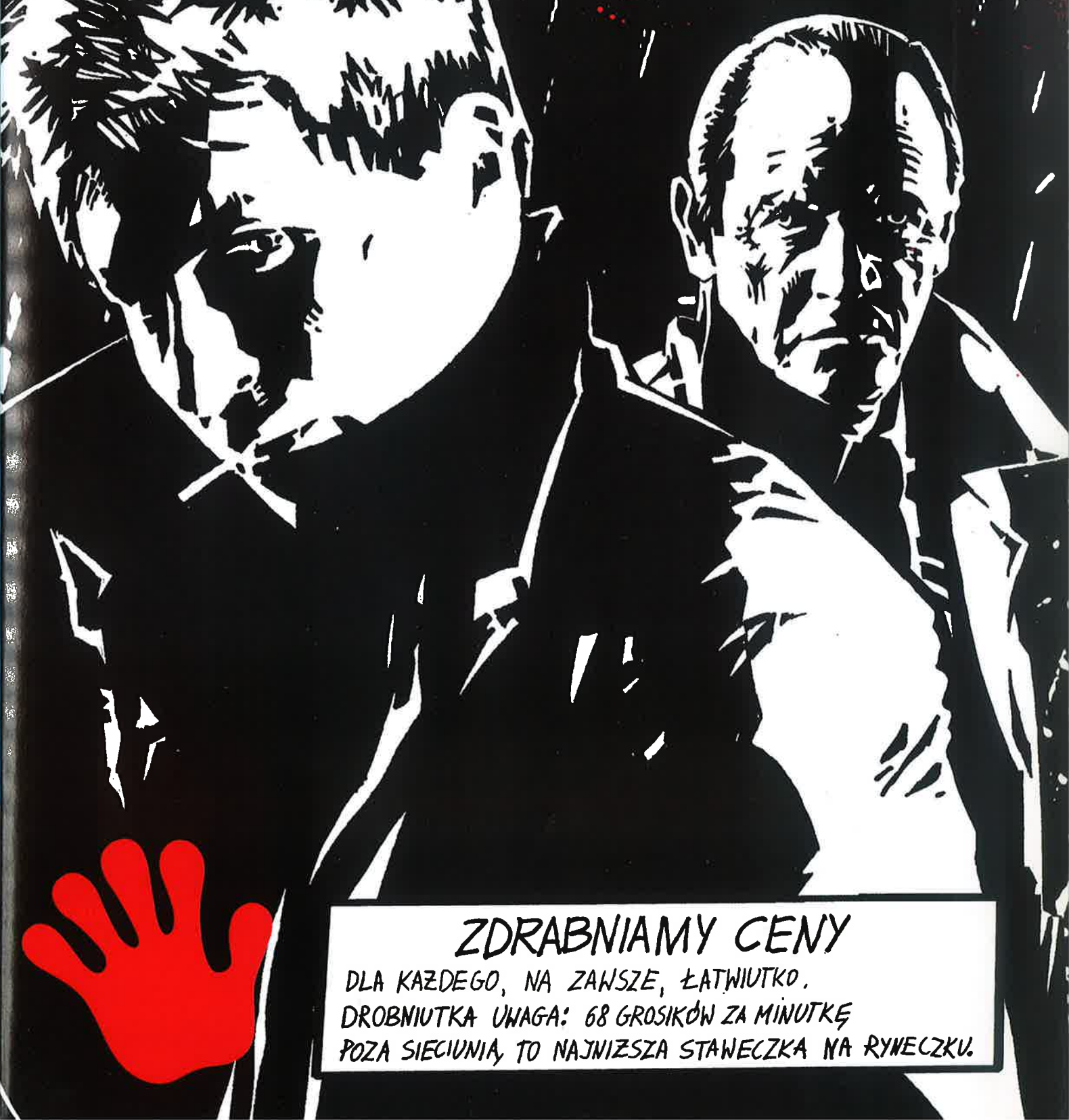
Druk Poligrafia SA Kielec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



68 GROSİKÓW POZA SIECIUNIA



ZDRABNIAMY CENY

DLA KAŻDEGO, NA ZAWSZE, ŁATWIUTKO.
DROBNIUTKA UWAGA: 68 GROSİKÓW ZA MINUTKĘ
POZA SIECIUNIA, TO NAJNIZSZA STAWECZKA NA RYNIECZKU.

Tematy numeru – s. 036

Aż dwa obszernie teksty. Jeden poświęcony chyba najbardziej oczekiwanemu roleplayowi (no, może poza Falloutem 3) – mowa naturalnie o Oblivionie, który ma być dla RPG tym, czym HL2 dla gier FPS. I wszystko wskazuje na to, że tak będzie. Drugi to tekst o Larze – najnowszy TR to powrót do korzeni i chyba ostatnia szansa, by Lara Croft odzyskała tytuł „królowej gier TPP”. A szanse są, co tu kryć.



HITY NUMERU

SPIIS TREŚCI

Zawartość Cover CD/DVD..... 008
Kalejdoskop.....012

Zapowiedzi

Splinter Cell 4 018
Supreme Commander 020
Alpha Prime 022
Titan Quest 024
Lawmaker 026
Rise of Nations: Rise of Legends 028
Frater 030
Neverwinter Nights 2 032

Za pięć dwunasta

ToCA Race Driver 3 050

Temat numeru

Elder Scrolls IV: Oblivion 036
Tomb Raider: Legend 044

Recenzje

Need for Speed: Most Wanted . 062
Asterix & Obelix XXL 2 068
Megaman x8 071
The Matrix: Path of Neo 072
Rome TW: Barbarian Invasion... 074
Battlefield 2: Siły Specjalne 076
RTL Ski Jumping 2006 078
Deluxe Ski Jump 3 v1.4.0 078
Gun 080
Che Guevara 083
Harry Potter i Czara Ognia..... 084
Prince of Persia:
The Two Thrones 088
Sniper Elite 092
Journey to the Moon 094
Land of the Dead..... 096
Age of Empires III PL 097
Boiling Point PL 098
Thief: Deadly Shadows PL..... 099
Football Manager 2006 PL..... 100

Nie tylko gramy

Fenomen Allegro..... 119
Nie daj się nabrać..... 120

Hardware

A4Tech X-718 Genius Ergo
520 i 525..... 132
Altec Lansing VS-3151R 134
HIS X1800 XT vs.

Nvidia GF 7800 GTX 512..... 135
Klawiatury ergonomiczne
Genius i Microsoft..... 138
Konkurs: Sprzęt Roku 2005 126
LG 1717S 136
Manta Emperor Recorder 139
Newsy 124
Orvaldi 1000GE..... 137
Philips DVDR1628K 136
Tracer Turbo Shock..... 134

INNE

Action Redaction 142
Ankieta 109
FPP MegaZin..... 107
Freeware 108
Gamewalker 054
Gry wieczne żywe:
Homeworld..... 102
Kaszanka Zone: Taxi 3 103
KMG..... 106
Na Luzie 116
O grach inaczej: Cyberewolucja 111
O grach inaczej: MMORPG 114
O grach inaczej:
Montezuma's Revenge Story..... 112
Prenumerata..... 140
Topsy 146
Unplugged 104

INDEKS GIER

Age of Empires III PL 097
Alpha Prime 022
Asterix & Obelix XXL 2 068
Battlefield 2: Siły Specjalne 076
Boiling Point PL 098
Che Guevara 083
Deluxe Ski Jump 3 078
Elder Scrolls IV: Oblivion 036
Football Manager 2006 PL..... 100
Frater 030
Gun 080
Harry Potter i Czara Ognia..... 084
Homeworld..... 102
Journey to the Moon 094
Land of the Dead..... 096
Lawmaker 026
Megaman x8 071
Need for Speed: Most Wanted . 062
Neverwinter Nights 2 032
Prince of Persia:
The Two Thrones 088



Need for Speed: Most Wanted – s. 062

Każda kolejna odsłona tej gry to mrowne emocje, szybkie samochody, efektowne panienki. Tym razem jest podobnie – ale chyba lepiej niż ostatnio, sądząc z pełnych błogości pomruków naszych redakcyjnych fanów 4 kółek.



Asterix & Obelix XXL 2 – s. 068

Bardzo dobra platformówka na PC? Czasem się trafia. Ale bardzo dobra platformówka bazująca na popularnym komiksie, nasączona specyficznym dla owego komiksu humorem i przeładowana aluzjami do innych popularnych gier – oooo, to się trafia nader rzadko. Na przykład dziś.



Prince of Persia: The Two Thrones – s. 088

Książę powraca po raz trzeci i to chyba w życiowej formie. Nie tak bajkowy jak w Sands of Time, nie tak posępny jak w Warrior Within, ale ciągle charyzmatyczny i potrafiący zrobić przeciwnikom takie „kęsim”, że Neo by pozazdrościł. Grzech nie zagrać!

Rise of Nations: Rise of Legends 028
Rome TW: Barbarian Invasion... 074
RTL Ski Jumping 2006 078
Sniper Elite 092
Splinter Cell 4 018
Supreme Commander 020
Taxi 3..... 103
The Matrix: Path of Neo..... 072
Thief: Deadly Shadows PL..... 099
Titan Quest 024
ToCA Race Driver 3 050
Tomb Raider: Legend 044

**Zyskaj do 40% więcej
wydajności w grach i prawdziwy
dźwięk przestrzenny w słuchawkach.**

**Sound
BLASTER**



Xtreme Fidelity™

Usłyszysz i Uwierzysz

*Zmień swoją kartę dźwiękową na Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS
i ciesz się najbardziej realistycznym dźwiękiem przestrzennym w grach!*



Sprawdź szczegóły na europe.creative.com/xfi

CREATIVE

Creative Labs Sp. z o.o. ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa; tel.: (22) 853 02 66, fax: (22) 843 22 83; e-mail: info@creative.pl

Pomoc techniczna: support@europe.creative.com, tel.: 00800 121 12 14

Autoryzowani Dystrybutorzy: AB S.A., tel.: (71) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (22) 676 09 00;

Action Sp. z o.o., tel.: (22) 332 16 00; NTT System, tel.: (22) 610 10 36

Partnerzy Detaliczni: Media Markt, Vobis Digital, PTR Sferis, Komputronik oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe.

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR **ŻOŁTY** RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

DEMA

- Asterix & Obelix XXL 2 **DVD**
- Deluxe Ski Jump 3 (v.1.4.0) **DVD** **CD**
- Flying Range II
- Long Way Home **DVD**
- Harry Potter and the Goblet of Fire **DVD** **CD**
- Journey to the Moon **DVD**
- Kangurek Kao
- Tajemnica Wulkanu **DVD** **CD**
- Quake 4 **DVD**
- Sid Meier's Civilization IV **DVD**
- Ski Racing 2006 **DVD**
- ToCA Race Driver 3 **DVD**
- Wild Snake Arcade:
- ZombieBall **DVD**
- World Racing 2 Demo Skoda **DVD**

TRAILERY **DVD**

- Alpha Prime
- Black
- Brigade E5
- Call of Juarez
- Combat Elite WW2 Paratroopers
- Demonik
- Ghost Recon 3
- Jean Baudin Plays Mario Theme
- Keepsake
- MotoGP 4
- Pathologic
- X3 Reunion

UŻYTKI **DVD**

- Daemon Tools 4.0
- Dr DivX 2.0
- Far Cry Benchmark
- Half-Life 2 Benchmark
- KaraFun 1.01a
- OE PowerTool 3.1.5
- SPAMFighter 4.0.6
- Spybot – Search & Destroy 1.4
- WinAmp 5.12

BONUSY

- Action Mag **DVD** **CD**
- Adventure Zone **DVD** **CD**
- Bonus 1 **DVD** **CD**
- Bonus 2 **DVD** **CD**
- Bonus DVD **DVD**
- Esensja **DVD** **CD**
- FAQ **DVD** **CD**
- FPP MegaZin **DVD** **CD**
- Konflikty Zbrojne **DVD** **CD**
- Oldsql **DVD** **CD**
- Pool Shark – instrukcja **DVD** **CD**
- Settlers III – obrazy płyt **DVD**
- Settlers III w DaemonTools **DVD**
- Settlers III – muzyka w MP3 **DVD** **CD**
- Singles – instrukcja **DVD** **CD**
- Singles – nieoficjalne spolszczenie **DVD** **CD**
- Tawerna RPG **DVD** **CD**

PATCHE

dużo rozmaitych :)

Singles: Flirt Up Your Life

PEŁNA WERSJA

DVD **CD**



Namiętnością małych dziewczynek są domki dla lalek. Chłopcy zresztą też chcą się bawić w dom, tylko że bez lalek, a naprawdę. Dla jednych i drugich – pod warunkiem że nieco już dorośli – stworzona została gra Singles: Flirt Up Your Life...

Takie właśnie hi, hi, hi, hi, hi – taki niedojrzały nerwowy śmieszek, towarzyszy ci przez pierwsze pół godziny gry w Singles, nawet jeśli tego nie chcesz – trudno się powstrzymać przed rozbieraniem własnych singli do nagości i paradowaniem z gołym tyłkiem i owym...

Tak naprawdę jednak cały ten seks w Singles to rzecz potraktowana jak najbardziej naturalnie, bez zbędnej ekscytacji. Twórcy Singles zamiast ekscytować się niemieckim hardcore'em w stylu Luli, postawili na zmysłowy romans.

(...) Zanim dojdzie do „miziania”, on i ona wprowadzają się do apartamentu na dachu budynku, który – sądząc po wyglądzie i okolicy – raczej mieści się gdzieś w Europie niż Stanach Zjednoczonych. Zawsze jeden z singli jest gospodarzem, drugi zaś sublokotorem.

Poza elementem erotyczno-seksualnym widać wyraźnie, że **The Sims było dla twórców Singles mocną inspiracją.**

Najważniejsze w tej grze jest **zacieśnianie relacji pomiędzy dwoma singlami**. Znajomość między nimi oceniana jest w **pięciu kategoriach** – zabawa, przyjaźń, romans, flirt oraz dodatkowy współczynnik „nieporozumień”, który rośnie wtedy, kiedy jedna z osób np. po sobie nie sprząta itd.

Singli możesz przebierać, ale tylko w pięć różnych „ubrań” (w tym „goliżna”, „bielizna” i „bikini”), z czego

- GATUNEK: SIM
- WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, 970 MB HDD
- AKCELERATOR: 32 MB
- RECENZJA W CDA: 06/2004
- AUTOR: HUT SĘDZIMIR
- OCENA: 7
- ŚREDNIA OCEN W NECIE: 67%

tylko jedno jest unikatowe dla każdej z postaci, a pozostałe cztery wspólne, oczywiście w obrębie tych samych płci. Możesz też **przemeblowywać i przebudowywać apartament**, ale liczba dostępnych elementów konstrukcyjnych jest stosunkowo niewielka – szczególnie w porównaniu z The Sims. W grze funkcjonuje także **system doświadczenia**, dzięki któremu twoje postacie stają się lepsze we flirtowaniu, pracowaniu, gotowaniu i innych aspektach życia, ale zasady jego działania są niestety mało czytelne.

Spśród znanych mi klonów The Sims to na pewno jedna z lepszych produkcji.

UWAGA!

Gra jest po angielsku, ale na CD/DVD znajdziecie nieoficjalne spolszczenie. Nie jest za dobre (byki ortograficzne w menu głównym...), ale jeśli nie znasz angielskiego, a chcesz pograć... W każdym razie pretensję co do jego jakości to nie do nas. :)

I jeszcze jedno – patche z Netu nie działają z tą wersją gry.



INSTRUKCJA DO GRY NA CD/DVD!

ToCA Race Driver 3

DVD

- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- WINDOWS XP, 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB VRAM, 185 MB NA HDD

Tak jak Codemasters są świetni w robieniu gier, tak są słabi w przygotowywaniu ich wersji demonstracyjnych. Świetnym przykładem demo ToCA Race Driver 3. Dostępny jest tylko jeden tor – brytyjski Donington – a samochód – civic rocznik 2006 – jest tak wolny, że wcale nie trzeba hamować... Na szczęście pełna wersja to zupełnie inna historia! Betatest – s. 50-51.



► Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PATCH DO OPERATION FLASHPOINT.

Na CD/DVD znajdziecie patche do tej gry – ale użyć ich należy TYLKO wtedy, gdy macie/planujecie zakup dodatku Resistance. Patche umożliwiają bowiem jego instalację i współpracę z naszą wersją gry.

PEŁNA WERSJA

Settlers III Złota Edycja PL



DVD CD

- GATUNEK: RTS/SIM
- WYMAGANIA: SPRAWNY PC :)
- AUTOR RECENZJI: LORD Y
- RECENZJA W CDA: 01/99
- OCENA: 9
- ŚREDNIA OCEN W NECIE: 70%

Idea Settlers 3 nie odbiega od pierwotnego założenia serii: tzn. tworzymy infrastrukturę, której celem będzie uzbrojenie i wyekwipowanie żołnierzy, a następnie podbijamy świat.

(...) Muzyka i efekty dźwiękowe, jak zwykle w Settlersach, są niezłe. Koniec z bitmapami – w S3 trójwymiarowe budynki stoją na trójwymiarowym terenie. (...) Za grafikę twórcom należą się wyłącznie pochwały. (...) Settlers 3 w kategorii gier strategiczno-ekonomicznych mogłaby otrzymać tytuł Gry Roku. A już bez wątpienia możemy jej przyznać znak jakości.

Złota wersja zawiera: grę w wersji PL i dwa spolszczone dodatki: Misja Amazonek i Nowe Misje.

UWAGI KILKA DLA POSIADACZY WERSJI CD

Aby zainstalować grę, wkładamy dysk NUMER 2 (no wiem, że to idiotyczne, ale to nie nasz pomysł). Na dysku nr 1 są bowiem dodatkowe misje, filmiki itd.

DLA POSIADACZY WERSJI DVD

Ponieważ gierka zawierała audiobooki, które jak zawsze gryzą się z wersją DVD (do diabła, nie knijcie, tylko spokojnie przeczytajcie do końca!), zrobiliśmy rzecz następującą.

1. Na DVD macie wersję instalacyjną bez audiobooków.
2. Audiobooki macie w wersji MP3.
3. A jak komuś BARDZO zależy – na DVD nagraliśmy dodatkowo obrazy płyt (wersja CD), dzięki którym możecie albo a) wypalić sobie 2 CD z ową grą, z audiobookami, b) za pomocą Daemon Tools (jest na płycie) uruchomić grę z owych obrazów. (Nie jest to całkiem proste, ale też wcale nie takie trudne, jak się wydaje.) No, zadowoleni! :)

DLA WSZYSTKICH

Gra jest maksymalnie upatchowana, więc nic więcej przy niej robić już nie trzeba (poza granie).

SERIAL DO GRY: 4353-3389-4827-5289-0476

PEŁNA WERSJA

Rally Championship Xtreme



DVD CD

- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- WYMAGANIA: PROCESOR 600 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB
- AUTOR RECENZJI: GEMINI
- RECENZJA W CDA: 04/2002
- OCENA: 6+
- ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK DANYCH

RCX (...) proponuje zabawę w ramach 5 różnych trybów: mistrzostw, pojedynczego wyścigu, zręcznościowym, kariery (Challenge) i multiplayerze. Tryb zręcznościowy to klasyczna jazda na czas odliczana w dół – podczas której każdy z punktów kontroli dodaje kilkanaście bezcennych sekund. Kariera postawi nas w roli amatora, który z własnych pieniędzy nabywa pierwszy z samochodów i pnie się po szczeblach drabinki kierowców. Ostatni tryb umożliwia zmagania w 6 osób via LAN lub Internet.

Raid składa się z 4 terenów, co daje 24 (+ tor specjalny) etapy w całej grze. (...) Prócz tradycyjnych rajdów w Wielkiej Brytanii, mamy też akcję na szutrach w USA i Kenii oraz śnieg i lody Finlandii w ramach Arctic Rally. (...) Engine RCX sprawia, że wolno nam wybrać się na często niezamierzoną przejażdżkę po okolicy, możliwe jest także skracanie drogi pomiędzy drzewami. (...) Po raz pierwszy pojawiają się trójwymiarowi widzowie. Wizualizacja ich stopniowego brudzenia się ew. uszkodzeń godna jest tego, by stać się wzorem. Podobnie zresztą jak konstrukcja i wygląd pulpitu.

Bohaterami RCX są samochody. Producent zdołał uzyskać licencję na wykorzystanie realnie istniejących wozów, w tym subaru imprezy. Wszystkie nie tylko odpowiednio wyglądają i brzmia, ale też tak się prowadzą.

Jeśli preferujesz zręcznościowe ujęcia rajdów, RCX jest grą stworzoną dla ciebie.

UWAGA!

Gra jest w wersji angielskiej, ale – podobnie jak Richard Burns Rally – można ją w prosty sposób samodzielnie spolszczyć. Wystarczy tylko:

1. Wejść do katalogu, w którym jest zainstalowana gra (domyślnie C:\Program Files\Warthog\Rally Championship Xtreme).
2. Tam wejść do katalogu „Data”.
3. Odszukać plik English.txt.
4. Zrobić jego kopię bezpieczeństwa.
5. Odnaleźć plik „Polish.txt” i zmienić jego nazwę na „English.txt”.
6. Po włączeniu gry możemy się cieszyć polskimi komunikatami. :)

Spolszczenie nie jest doskonałe – są drobne błędy, czasem możemy wycofać poza klawisze – ale da się grać.

Quake 4

DVD

- GATUNEK: FPS
- WIN 2K/XP, 2 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 313 MB NA HDD

Whoah! Tu nie trzeba rozbudowanych zapowiedzi. Po prostu wojny z obmierzłymi Stroggami ciąg dalszy! Ale jak zrealizowanej! W demie dwa etapy kampanii single player oraz DM, TDM i Turniej na dwóch mapach multiplayer zwanych Fragyardem. Polecamy najserdeczniej!

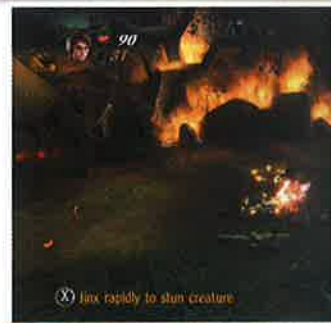


Harry Potter and the Goblet of Fire

DVD CD

- GATUNEK: ARCADE
- WIN 2K/XP, 1,2 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 222 MB NA HDD

Wersja demonstracyjna jednego ze świątecznych bestsellerów – interaktywnej wersji filmowej ekranizacji książkowej opowieści o Harrym Potterze i Czarze Ognia. W niej trzy postacie do wyboru (Harry, Hermiona, Ron) i jeden krótki poziom, wypełniony przetrzucaniem kamieni i kłód. Recenzja – s. 84-86.



UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Redakcja informuje, że:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i MKS. Vir z bazą danych z dn. 08.12.2005.

• Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

Pool Shark 2

PEŁNA WERSJA

DVD

- GATUNEK: BILARD
- WYMAGANIA: WINDOWS 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 128 MB RAM, DIRECTX 9, 32 MB VRAM
- RECENZJA W CDA: BRAK
- OCENA W CDA: BRAK
- ŚREDNIA OCENA W NECIE: 67%

Bilard stołowy. Pool jest powszechną rozrywką klubową. O ile Snooker kojarzy się z angielskimi dżentelmenami, domena Poola są zadymione sale knajp...

Więcej o grze, instrukcja itd. na DVD!



Deluxe Ski Jump 3 (v.1.4.0)

DVD CD

- GATUNEK: ARCADE
- WINDOWS 98/ME/2K/XP 450 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 5 (!) MB NA HDD

Pierwsza wersja Deluxe Ski Jump była swego czasu drugą (po Microsoft Solitaire) najpopularniejszą grą w Polsce. W chwili obecnej małżonka nieco jakby słabnie (ma to rzekomo jakiś związek z kryształowymi kulami czy raczej ich brakiem), niemniej – jak się nie ma, co się lubi... W demie 4 skocznie i tyłu zawodników, ilu zdążysz stworzyć... Recenzja – s. 79.

Asterix & Obelix XXL 2 – Mission: Las Vegum

DVD

- GATUNEK: PLATFORMÓWKA
- WINDOWS 2K/XP, 1 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 633 MB NA HDD

Wielki powrót na małe ekrany niezłomnego duetu znanych i lubianych Galów – Asteriksa, Obeliksa (plus dzielnego Idefiksa, tu znanego jako Dogmatix). W demie trzy różne konkurencje w tytułowym parku rozrywki Las Vegum... i wyjątkowo fatalne ustawienia domyślne – ciosy na klawiaturze numerycznej! Ale głupi ci Francuzi! Recenzja – s. 68-70.



Sid Meier's Civilization IV

DVD

- GATUNEK: STRATEGIA
- WINDOWS 2K/XP, 1.2 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 435 MB NA HDD

Wierście nam – pramatka gier strategicznych znów w wielkiej formie! W demie jedna niewielka mapa i cztery nacje do wyboru lub rzymski samouczek prowadzony przez samego Sida Meiera! Oba tryby, niestety, ograniczone do 100 tur gry...



WIRUSY?

Niektóre programy sygnalizują – przy skanowaniu płytek – obecność trojanów, np. w Bonusie 2 albo... okładkach na gry (!). Żeby było śmieszniej, po rozpakowaniu owych plików i ponownym przeskanowaniu (tym samym programem!) informacje o wirusach **nie pojawiają się**. Zatem wszystko wskazuje na to, że to po prostu fałszywy alarm. Krótko mówiąc: nie macie się czego bać. A jeśli macie jakieś obawy mimo wszystko – nie rozpakowujcie tych plików.

KŁOPOTY Z DVD?

Twój napęd DVD nie bardzo chce czytać tę płytkę, mimo że u kumpli chodzi ona bez problemu? Zatem – jeśli masz dostęp do Netu – zajrzyj na stronę WWW producenta twojego napędu i ściągnij najnowszy soft (firmware) do niego. Powinno pomóc. Ew. zajrzyj do Użytków – tam jest taki programik, który robi to za ciebie. (Naturalnie o ile masz dostęp do Sieci.) Nie gwarantuję, że to pomoże w każdym przypadku – ale na pewno nie zaszkodzi.



Flying Range II – Long Way Home

DVD

- GATUNEK: ARCADE/SIM
- WINDOWS 98/ME/2K/XP 2 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 75 MB NA HDD

W pełni funkcjonalny symulator niszczyciela kosmicznego w stylu legendarnej I-War! Funkcjonalny dlatego, że demo jest w istocie pełną, lecz niezarejestrowaną wersją gry. Można więc wszystko, ale po 30 minutach rozpoczyna się inwazja Obcych, których nie sposób pokonać. Drugim ograniczeniem jest brak możliwości zapisu i wczytania stanu gry...

Journey to the Moon

DVD

- GATUNEK: PRZYGODOWA
- WINDOWS 98/ME/2K/XP 800 MHZ, 64 MB RAM, 64 MB VRAM, 376 MB NA HDD

Adventure francuskiego Kheops Studios na motywach powieści Julesa Verne'a i H.G. Wellsa. Demo rozpoczyna się już na pokładzie „pojazdu kosmicznego”. Niestety wygląda na to, że mamy problem. Nie tylko nie pamiętamy, skąd się tu wzięliśmy, ale także, jak rozwiązaliśmy problem wyczerpującego się tlenu... Recenzja – s. 94-95.



Kangurek Kao – Tajemnica Wulkanu

DVD

GATUNEK: ARCADE

WINDOWS 95/98/ME/2K/XP, 1 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 71 MB NA HDD

Okazuje się, że nie żubrem, a kangurkiem Polska stoi! To już po raz trzeci Tate Interactive proponuje dzieciom w wieku 3-103 sympatyczną platformówkę z sympatycznym Indiana Kao w roli głównej. W demie spory wycinek wulkanicznej wyspy i... znów wyjątkowo nietrafione ustawienia domyślne. Po zmianie lub dopięciu pada – świetnie!

Ski Racing 2006

DVD

GATUNEK: ARCADE

WINDOWS 98/ME/2K/XP, 1 GHZ, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 249 MB NA HDD

I jeszcze raz demo na czasie – Ski Racing 2006, oferuje trening na torze w austriackim Kitzbuehel (także w trybie dzielonego ekranu). My w każdym razie zimy się nie boimy! Ale skakać to wolimy na piwo... Recenzja w numerze.

World Racing 2 Demo Skoda

DVD

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

WINDOWS 98/ME/2K/XP, 1.8 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 168 MB NA HDD

Demo sponsoruje Skoda. Do wyboru w nim mamy skodę octavię RS oraz... skodę octavię race. Skody mogą się ścigać na włoskich autostradach w trybach: kariery w wyścigu i knock-out (co okrążenie ostatni odpada). Do tego istnieje tryb jazdy swobodnej, w którym dostępny jest m.in. dzielony ekran. Skoda życzy bezpiecznej jazdy!

Wild Snake Arcade: ZombieBall

DVD

GATUNEK: ARCADE

WINDOWS 98/ME/2K/XP, 600 MHZ, 32 MB RAM, 1 MB VRAM, 20 MB NA HDD

N-ta wariacja na temat arcanoida, I – nie zgadnienie – kolejna udana! W tym przypadku całość, tj. odbijanie piłeczki, rozgrywa się w światach gotyckiego horroru. W demie dostępna jest jedna plansza każdego trybu gry – należy wykończyć lub ocalić potwory. Wiercie nam – mimo oprawy graficznej rodem z 8-bitowców – znakomita zabawa!

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

Więcej oszczędności.
Indywidualne wkłady
atramentowe już od 31,25 zł*



- Więcej jakości
- Więcej trwałości
- Więcej oszczędności

31,25 zł*



* Sugerowana cena detaliczna łącznie z podatkiem VAT za tusz w pakiecie Multipack – wraz z 20 arkuszami papieru fotograficznego Epson Premium Glossy. 41,99 zł za tusz gdy ten kupowany jest oddzielnie.

Sięgnij po więcej dzięki
oryginalnym tuszom i
papierom firmy Epson

EPSON
EXCEED YOUR VISION

■ ACT OF WAR: HIGH TREASON
 ■ CULPA INNATA
 ■ DA VINCI CODE, THE
 ■ OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

■ TEST DRIVE UNLIMITED
 ■ TOCA RACE DRIVER 3

01/2006

Halo The Movie i... Peter Jackson!

I wreszcie, wreszcie dobre wieści z pogranicza światów gier i filmów! Dobrze, gdyż okazuje się, że producentem wykonaw-



czym filmowego „Halo” będzie Peter „Władca Oskarów” Jackson – scenarzysta i reżyser filmowej trylogii „Władcy Pierścieni” oraz – już wkrótce – nowej wersji „King Konga”! To nie koniec dobrych wieści – za scenariusz filmu odpowiada Alex Garland – scenarzysta „28 dni później”, a efekty specjalne filmu tworzone będą w studiach Weta Digital i Weta Workshop – tych samych, które tchnęły życie w filmową wizję tolkienowskiego Śródziemia! W pasmo formbrnych wieści średnio wpasowuje się informacja, że premiera kinowego „Halo” dopiero latem 2007.

www.wetadigital.com

Elevation = BioWare + Pandemic!

Wiedź o powstaniu nowego superstudia złożonego z BioWare i Pandemic to bez wątpienia news miesiąca! Wyobraźcie sobie – twórcy Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic czy Jade Empire (wciąż wierzymy...) oraz Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront (I i II) i znakomitej konsolowej Mercenaries pod jednym dachem – dysponujący dzięki spółce kapitałowej Elevation kwotą blisko DWÓCH MILIARDÓW DOLARÓW! Nie wieny, jakie to wielkie dzieło powstanie w wyniku tej fuzji – z „Wyniesienia”. Powne jest, że ani BioWare, ani Pandemic nie zamierza rezygnować z swych projektów autorskich. Nie ma więc obawy – Dragon Age nas nie minie!

www.elevation.com

Test Drive Unlimited

Krążą pogłoski, że duet Eden Studios-Atari rozważa stworzenie wersji PC Test Drive Unlimited. Ten, jeden z przykładów mocy konsoli Xbox 360, to ponoć wielki powrót do czasów największej świetności serii, pozwolić ma graczom zasiąść za kierownicą ponad 150 licencjonowanych samochodów i motocykli, i zupełnie swobodnie objeżdżanie odwzorowanej w najdrobniejszych detalach wyspy Oahu, wraz ze słynnym skądinąd portem Pearl Harbor.

Premiera Test Drive Unlimited w wersji Xbox 360 – latem. Na PC – jeśli w ogóle – później.

www.testdriveunlimited.com



SHORTY

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Jedna z najlepiej wspomnianych gier z 8-bitowców – hasło: OutRun, odzew: szybkie samochody i piękne kobiety – już wkrótce znów na PC! Wszystko dzięki decyzji Segi, by pchnąć go z wybrzeża konsolowego aż na wybrzeże pecetowe. Sam OutRun 2006: Coast 2 Coast to wciąż arcade'owe wyścigi na czas przy użyciu supersamochodów (tu 12 modeli Ferrari, w tym zupełnie nowy F430 i niesamowity Superamerica). Jak zwykle też fotel pasażera zajmować ma cud-blondyna, spełniająca podwójną funkcję – obciążenia prawej strony samochodu i komentatora stylu jazdy. Coast 2 Coast mieścić ma 30 tras z OutRun2 i OutRun2 SP dostępnych w trybie kampanii i multiplayer do 6 osób.

Podróż z wybrzeża na wybrzeże rozpocznie się już w marcu!

www.sega.com

Act of War: High Treason

Mamy nadzieję, że nikt w Atari nie popełnił zbrodni zdrady stanu ujawniając tytuł



dodatku Act of War: Ten, jak się okazuje, brzmieć ma High Treason i koncentrować na współczesnej walce morskiej.

High Treason popelniona zostanie wiosną 2006.

www.atari.com/actofwar/

Z ostatniej chwili!



Ponad 80 tras w ToCA Race Driver 3!

Codemasters ujawniło kolejne szczegóły dotyczące najnowszej, trzeciej już odsłony serii ToCA Race Driver. Zgodnie z przedstawionymi informacjami na graczy czekać będzie ponad 80 tras o łącznej długości ok. 150 mil! Umiejscowione one będą aż w 13 różnych krajach świata. Gracze będą mieć więc okazję spróbować swych sił nie tylko na słynnym brytyjskim Silverstone czy niemieckim Hockenheim, ale i w Australii, gdzie w ramach wyścigów V8 (lokalny odpowiednik ToCA) poznamy Mount Panama, jak również tory w Indiach, Bahrajnie, nawet Chinach! Codies twierdzą przy tym, że każdy z wymienionych ma być wiernym odpowiednikiem rzeczywistego dzięki prawdziwym danym topograficznym! Polska premiera pełnej wersji gry, zarówno w wersji CD, jak i DVD – w marcu 2006 roku.

www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1731

Culpa Innata

Nam samym dziwno, ale ostatnią cyberpunkową przygodówką, jaką pamiętamy, był Blade Runner. Był, pamiętamy, rok 1997. Byliśmy młodzi i piękni i potrzebowaliśmy pieniędzy... Do rzeczy jednak – nieznane nam bliżej, a przynajmniej nieskojarzone w tym właśnie momencie Momentum AS przyznało się do Culpa Innata – gry, której nie sposób nazwać inaczej jak... nie uwierzycie! – cyberpunkową przygodówką! Rozpocznie się wcale bladerunnerowo – od zlecenia dochodzenia w sprawie morderstwa... Więcej o Culpa Innata, w tym także, mamy nadzieję, wymiary bohaterki gry, wkrótce.

www.culpainnata.com/ci_home.html



The Da Vinci Code

Nie dziwi nas, że będzie. Dziwi, że tak późno. Jednak jako że lepiej tak niż wcale, śpieszymy z informacją, że 2K Games (Take-Two Interactive) zdobyło sobie prawa do ekranizacji ekranizacji bestsellerowej powieści Dana Browna, znanej jako „The Da Vinci Code” lub „Kod Leonarda da Vinci”. Nie zawadzi w tym miejscu nadmienić, że film, na podstawie którego powstanie ta action-adventure, reżyseruje twórca „Pięknego Umysłu” Ron Howard, udział w nim wzięli zaś m.in. Tom „Forrest Gump” Hanks (jako Robert Langdon), Audrey „Amelie” Tautou (jako Sophie Neveu), Ian „Gandalf” McKellen (Sir Leigh Teabing) oraz Jean „Leon Zawodowiec” Reno jako Bezu Fache. Warto też dodać, że powieść „The Da Vinci Code” Dana Browna przetłumaczona została na 42

języki (dalsze tłumaczenia w drodze) i sprzedana się w blisko 40 milionach egzemplarzy, co czyni z niej bestseller wszech czasów. Czy film i gra podolają dziedzictwu – przekonamy się już w przyszłym roku.

www.take2games.com

TKO R.I.P.

Zdaje się, że nie dane nam będzie poprobować domowego Armageddonu w Heaven vs. Hell. To dlatego, że wszystkie znaki na niebie i... ziemi wskazują, że tworzące ją TKO trafiło do developerskiego nieba. TKO = The Knot-Out!

www.tko-software.com

CD Projekt Times

*Czy wiesz, że istnieją firmy, w których założenie garnituru wymaga specjalnych zezwoleń przełożonego? Uwierzysz, że jest takie miejsce, gdzie witanie szefa słowami „Dzień dobry” zamiast „Cześć” jest czymś niecodziennym? Wydaje się to niemożliwe, ale takie miejsce istnieje na Ziemi! Co więcej znajduje się w Polsce. **Przed Tobą najświeższe doniesienia wprost z firmy CD Projekt!***

CD Projekt Red

ZESPÓŁ CD PROJEKT RED Z SZANSĄ NA MISTRZOSTWO ŚWIATA?

Poza wyjątkowymi pod każdym względem polskimi siatkarkami niewiele zespołów daje nam szansę emocjonowania się walką o największe światowe trofea. Na szczęście pojawia się nowa nadzieja. Całkiem niedawno sformowany zespół CD Projekt RED ma zamiar mocno zmienić ten stan rzeczy. I co ciekawsze są duże szanse, że mu się to uda! Już dziś ich dzieło wymieniane jest na równi z faworytami do zdobycia tytułu najlepszej gry RPG, amerykańską grą Oblivion, czy niemieckim Gothic 3. To czy uda im się osiągnąć ten cel, może zależeć też od Ciebie! Wciąż poszukiwani są nowi członkowie zespołu. Wymagane jest posiadanie kwalifikacji i chęci oraz iskierka geniuszu, a któreś z tych stanowisk może być dla Ciebie: **Programista Sztucznej Inteligencji / Skrypter, Grafik 3D - Animator Postaci, Grafik 3D - Level Artist, Grafik 3D - Technical Artist, Rysownik - Concept Artist i Specjalista ds. Marketingu**. Pamiętaj! Złoto jest tylko dla zuchwałych!

Lokalizacja

WSZYSTKO PO POLSKU

Dział Lokalizacji CD Projekt ogłosił, że zamierza w 2006 opracować nową technikę tłumaczenia spacji i kropek w tekście. W tzw. międzyczasie zamierzają koncentrować się na tworzeniu polskich wersji gier komputerowych na najwyższym poziomie. W związku z tymi planami poszukują brakujących w ich dziale **Programistów oraz Asystentów**.

Dział Obsługi Klienta

LEPSZY KONTAKT

Jak donoszą agencje prasowe CD Projekt zamierza w ciągu najbliższych miesięcy polepszyć komunikację ze swoimi klientami. Firmowe źródła donoszą, że w związku z tym poszukiwany jest **Asystent/ka w Dziale Obsługi Klienta**. Nowo przyjęta osoba ma mieć wszczepiony eksperymentalny chip udoparniający na słowne zaczepki niegrzecznych klientów oraz pozwalający na telepatyczne udzielanie odpowiedzi. Według naszego informatora chip ten może również służyć do przejmowania kontroli nad jaźnią rozmówcy i być wykorzystany do innych celów np. autodestrukcji w kłopotliwej sytuacji. Firma demontuje te informacje i zaprzecza jakoby chciała w ten sposób pozbywać się wyjątkowo uciążliwych klientów.

Handel

Wszystko na sprzedaż?

Jak donoszą agencje prasowe, działająca od wielu lat organizacja zwana Działem Handlowym CD Projekt, po sprzedaniu kilkudziesięciu tysięcy sztuk diablów zapakowanych w niewielkie pudełka, postawiła sobie nowe ambitne cele na rok 2006. Szczegółów nie ujawniono, ale mówi się o działaniach z użyciem magii V poziomu. Cele mają być ponoć zrealizowane po przyjęciu do organizacji **Kierownika Działu Handlowego, Asystenta w Dziale Handlowym**



oraz **Przedstawicieli Handlowych na Regiony Południe, Południowy-Zachód oraz Północ**.

Marketing

Eskalacja dziwnych pomysłów

Niektórzy mówią, że nie da się jednoznacznie opisać sposobu myślenia ludzi od marketingu. Są tacy, którzy twierdzą, że można ich zrozumieć myśląc kategoriami eksperymentatora odkrywającego z radością, że „włączenie tego przycisku może zdetonować pół świata”. Łatwo to sprawdzić, ponieważ Dział Marketingu CD Projekt postanowił przyjąć do swojego grona więcej ludzi. Istnieje więc prawdziwe niebezpieczeństwo, że eskalacja ich dziwnych pomysłów przybierze w najbliższym czasie na sile. Nasi anonimowi korespondenci donoszą, że Dział Marketingu CD Projekt poszukuje **Kierownika Działu Produktów, Menedżerów Produktów, Specjalistów ds. Produktów oraz Specjalistów ds. Trade Marketingu**.



www

Więcej stron w internecie

Jeśli wierzyć badaniom uczonych, zawód programisty należy do najniebezpieczniejszych na świecie. Mimo tego Dział WWW CD Projekt kocha swoją robotę i nie zamierza przestać. Chcą tworzyć jeszcze więcej stron WWW i to takich, które wszyscy uznają za najlepsze na świecie. Aktualnie poszukują do swoich szeregów **Programistów PHP**. Dla krzemowców istnieje możliwość akomodacji osobowości wirtualnych w macierzach serwerowni. Od białkowców wymaga się jednak fizycznej obecności.

Administracja i faktury

Porządek i papiery

CD Projekt ogłosił że poszukuje **Asystenta ds. administracji i Fakturzystki**. Preferowane są uporządkowane i skuteczne osoby. Stanowiska dostępne są również dla androidów (wymagany certyfikat fabryczny i zaświadczenie o dopuszczeniu do użytkowania).

REKLAMA • REKLAMA • REKLAMA • REKLAMA • REKLAMA • REKLAMA • REKLAMA

Szukasz pasjonującej pracy w ciekawej branży?

Jeśli oczekujesz od pracy czegoś więcej niż inni: codziennie nowych wyzwań, nieustannego rozwoju i świetnej atmosfery w gronie profesjonalistów dołącz do nas! W związku z szybkim rozwojem CD Projekt, największy wydawca gier komputerowych w Polsce oraz twórca gry komputerowej Wiedźmin, poszukuje kandydatów do pracy! **Więcej informacji na stronie <http://praca.cdprojekt.com>**

ARMED ASSAULT
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS...
DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
FABLE: ZAPOMNIANE OPowieści
MAELSTROM

PAPERMAN
PARAWORLD
SIMON THE SORCERER 4

01/2006

CoC:DCotE PC wiosną!

Tytułowy CoC:DCotE to naturalnie Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – first-person survival horror



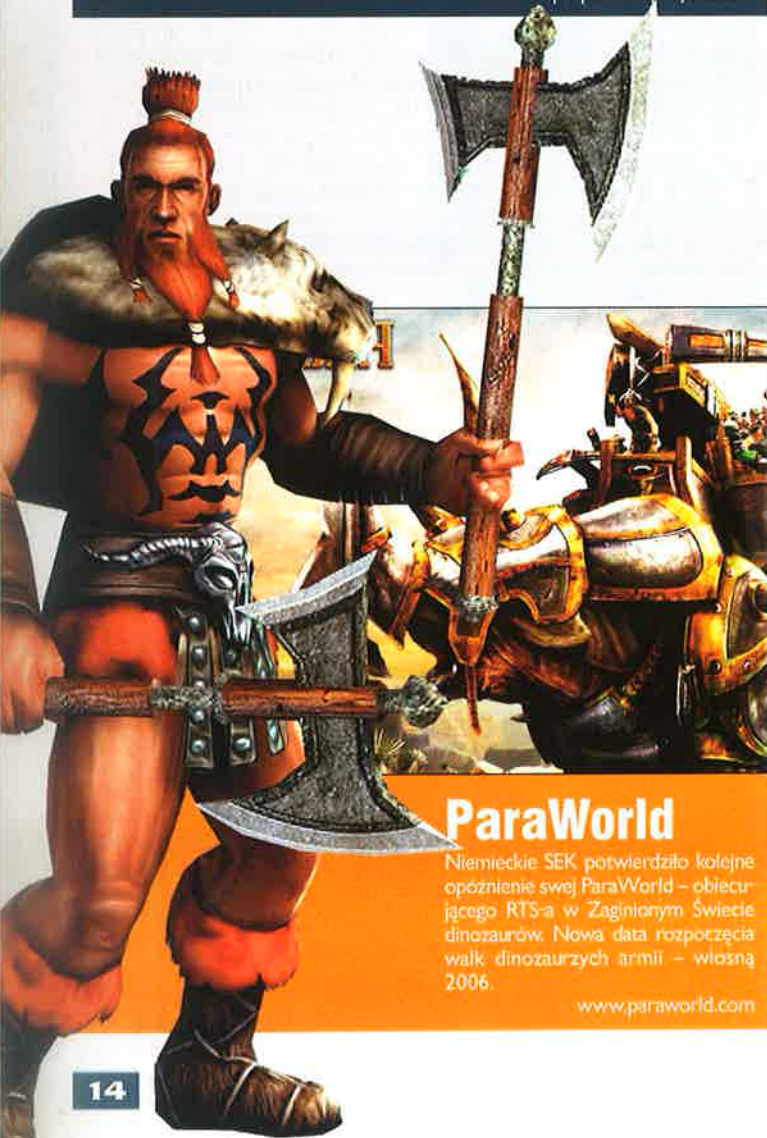
autorstwa brytyjskiego Headfirst Productions. Ten niezwykle, lovcraftowski tytuł od lat powraca uparcie na nasze łamy, zwykle w chwili, gdy niezbędne jest, zdaniem twórców, kolejne opóźnienie jego premiery. Jednak nie tym razem! CoC:DCotE dostępny jest już na konsoli Xbox (i jest – powiadam wam – zna-ko-mi-ty!), na PC zaś pojawić się ma jeszcze przed Świętami... Wielkiej Nocy – a więc już wiosną 2006! Do Dark Corners of the Earth obiecujemy powrócić.

www.callofcthulhu.com

Nowe życie w CDP!

Dzieje się w naszym ulubionym CD Projekcie, o dzieje. Na zewnątrz niby cisza, spokój, praca u podstaw jak co dzień, a tymczasem w samym sercu jego warszawskiego centrum operacyjnego aż wrze! Wszystko dlatego, że ten wydawca i dystrybutor przeprowadza właśnie największy od kilku lat proces rekrutacji. Ten wiąże się z rozwojem firmy na rynku wydawniczym, jak również developerskim (Studio Red CDP tworzy egranizację Wiedźmina, ale trwają także prace wdrożeniowe kilku nowych dużych projektów, które jednak jak na razie muszą pozostać tajemnicą). Tak czy inaczej jeśli szukasz pracy, a nie cierpisz sztywnych białych kołnierzyków i przeraża cię wizja codziennej monotonnej, taśmowej roboty wśród ziewających ludzi, zacznij nowe życie w CDP! To może być miejsce dla ciebie!

<http://praca.cdprojekt.com>



ParaWorld

Niemieckie SEK potwierdziło kolejne opóźnienie swej ParaWorld – obiecującego RTS-a w Zaginionym Świecie dinozaurów. Nowa data rozpoczęcia walk dinozaurzych armii – wiosną 2006.

www.paraworld.com

SHORTY

Armied Assault – wiosną 2006?

Dobre wieści dla tych wszystkich, którzy dzięki nam (a ściślej naszym pełnym wersjom z numeru 12/05) odkryli i zachwycili się Operation Flashpoint. Jej twórcy, czeskie studio Bohemia Interactive, twierdzą, że



prace nad jej nieformalnym (ale faktycznym) sequelem – Armied Assault (zwanym także pieszczołtliwie ArmA), wyraźnie postępują i jeśli tylko znajdzie się chętny, by ją wydać – ArmA trafi w nasze ręce już wiosną 2006!

www.armiedassault.com

Simon the Sorcerer 4

I znów mamy dobre wieści dla miłośników gier adventure. To zaś dlatego, że jest szansa na kolejną grę serii Simon the Sorcerer! Co więcej, jej twórcy – niemieckie studio Silver Style Entertainment – obiecało, że „czwórka” będzie klasyczną adventure w stylu Monkey Island czy dwóch pierwszych części serii Simon the Sorcerer, bez najmniejszych związków ze zręcznościową „trójką”.

www.silverstyle.com

Paperman

Koreańskie Gravity Interactive – twórcy Ragnarok Online – ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego ich projektu – first-person shootera zatytułowanego Paperman. Tym, co w nim niezwykle (prócz tytułu), jest założenie, że postacie w grze są... papierowe – dosłownie wycięte z papieru! Jak papier, drąc się i łamiąc, będą także reagować na uszkodzenia! Niestety, nie mamy żadnych papierowych dowodów na poparcie naszych słów...

www.gravity.co.kr/en/Introduce.asp

Dungeons & Dragons Online w Europie!

Dobre wieści dla tych wszystkich, którzy wychowali się w Zapomnianych Krainach! Dobre dlatego, że zjawił się europejski dystrybutor wersji MMO tej RPG – Codemasters.

Premiera Dungeons & Dragons Online: Stormreach – jeszcze zimą.

www.ddo.com



Fable: Zapomniane Opowieści

Jedna z najlepszych role-playing na Xboxa – Fable – za granicami naszego mocarstwa wydana została już w listopadzie. U nas jej premiera odbędzie się dopiero w lutym, ale za to jej rodzimy wydawca, CD Projekt, obiecuje, że polska edycja będzie wyjątkiem na skalę światową! Jak na razie wiemy na pewno, że dołączony do niej zostanie obszerny drukowany poradnik i dodatkowa płyta, której nie miała żadna wersja Fable wydana w innych krajach. Na płycie znajdziemy najprawdopodobniej soundtrack gry skomponowany przez Danny'ego Elfmana i Russela Shawa oraz film o tworzeniu Fable: Zapomnianych Opowieści!

www.microsoft.com/games/fable/

Maelstrom

Rosyjskie KDV Games (niegdyś K-D Lab) w porozumieniu ze swym wydawcą – Codemasters – zaprezentowało kolejny projekt. Jest nim nieformalny sequel Perimeter zatytułowany Maelstrom – gra akcji z deformowalnym terenem i dynamicznymi cieciami. Osnową fabuły gry jest katastrofa ekologiczna na Ziemi roku 2040, która każe pozostałym resztkom ludzkości walczyć o nieliczne wartościowe surowce. Sytuację, jak zwykle, komplikuje fakt pojawienia się... Obcych.

www.codemasters.co.uk/games/



Więcej Conana!

Na Croma! Duet Paradox Entertainment-THQ doszedł do ugody w kwestii kolejnych gier osadzonych w świecie Conana (i tu wstaw dowolny przydomek z wyjątkiem dżentelmena)! Oznacza to, że online'owa Age of Conan: Hyborian Adventures, nie będzie jedyną, w której dane nam będzie sieć i rąbać, i tłuc i... jeszcze coś, ale na to, że względu na małość czytelników, zmuszeni jesteśmy spuścić zasłonę milczenia...

www.conan.com/interactive.shtml



Otaczaj się dźwiękiem,
nie kablami.



System głośników cyfrowych Logitech® Z-5450

Bezprzewodowe głośniki tylne pozwalają cieszyć się dźwiękiem przestrzennym bez potykania się o kable – wystarczy znaleźć najbliższe gniazdko. Kinowa jakość dźwięku, głębokie basy, obsługa wszystkich formatów cyfrowych. Pozostań w centrum akcji.



www.logitech.com



Designed to move you™

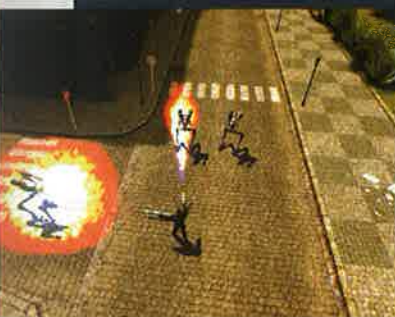
ALONE IN THE DARK 5
 BROKEN SWORD: ANGEL OF DEATH
 GHOST RECON: ADVANCED...
 MUTANT
 RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS, THE

01/2006

Mutant

Czeskie Napoleon Games (przejaw megalomanii czy wyraz kompleksu niższości?) ujawniło pierwsze informacje dotyczące zajmującego (ich) projektu Mutant. Bohaterem tego third-person shootera jest, zgadnijcie, mutant, którego natura/nauka wyposażyla w dwie dodatkowe ręce!



Naturalnie jak na cywilizowaną istotę przystało wykorzystywać je będzie do operowania dodatkowymi egzemplarzami broni. Niezwykłe w postaci i jej dodatkowych rękach jest to, że dysponują one najwyraźniej systemami autonamierzania celów, dzięki czemu zasięg rażenia naszego mutka wzrasta aż czterokrotnie! Jak czwororęczność Mutanta sprawdzi się w praktyce, przekonamy się dopiero latem 2006.

www.napoleongames.cz

Rise & Fall: Civilizations at War – R.I.P.?

Sprzeczne wieści dobiegają nas z frontu Wojny Cywilizacji – strategii w czasie rzeczywistym autorstwa Stainless Steel Studios – twórców pierwszej Empire Earth. Najpierw dowiedzieliśmy się, że S3 zmuszone jest, wskutek wrogiej działalności Midway – ich partnera handlowego – zawiesić działalność i w związku z tym niewielka jest szansa na to, by Rise & Fall: Civilizations at War miała kiedykolwiek ujrzeć światło dzienne. Wkrótce po tym jednak w naszych skrzynkach pocztowych pojawiła się informacja z Midway demontująca wcześniejsze doniesienia. Zdaniem wydawcy, upadek studia developerskiego nie oznacza wcale końca drogi samej gry i Civilizations at War z całą pewnością zostanie ukończona i wydana w roku 2006. Jak będzie rzeczywistość – zobaczymy.

www.stainlesssteelstudios.com



SHORTY

Zwycięzcy Spike TV Video Game Awards!

Spike TV opublikowała listę tegorocznych laureatów Video Game Awards. Grą Roku została Resident Evil 4 (Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube). Bohaterką wieczoru była jednak ta, która zgarnęła aż cztery nagrody – bardzo bliska redakcji World of Warcraft! Częściowa lista kategorii i ich triumfatorów – poniżej:

Gra roku – Resident Evil 4 (Capcom, PS2, NGC)

Najlepsza gra akcji – God of War (Sony Computer Entertainment, PS2)

Najlepsza gra sportowa (indywidualna) – Tony Hawk's American Wasteland (Activision, PC, PS2, XBX, NGC, 360)

Najlepsza gra sportowa (drużynowa) – Madden NFL 06 (Electronic Arts, PC, PS2, XBX, NGC, 360, PSP)

Najlepsza gra filmowa – Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie (Ubisoft, PC, PS2, XBX, NGC, 360, PSP)

Najlepszy utwór oryginalny – „Maybe We Crazy” – 50 Cent w 50 Cent: Bulletproof (VU Games, PS2, XBX, PSP)

Najlepsza samochodówka wg Pontiaka (głosowanie widzów) – Burnout Revenge (Electronic Arts, PS2, XBX, NGC)



Najbardziej uzależniająca wg Dew (głosowanie widzów) – World of Warcraft (Blizzard Entertainment, PC)

Najlepsza beat'em-up – EA Sports Fight Night Round 2 (Electronic Arts, PS2, XBX, NGC)

Najlepszy first-person shooter – FEAR (Vivendi Universal Games, PC)

Najlepsza wojenna – Call of Duty 2 (Activision, Inc., PC, 360)

Najlepsza gra konsolowa – Resident Evil 4 (Capcom, PS2, NGC)

Najlepsza na konsole przenośne – Lumines (Ubisoft, PSP)

Najlepsza online – World of Warcraft (Blizzard Entertainment, PC)

Technologia przełomowa – Sony PSP (Sony Computer Entertainment)

Najlepsza na PC – World of Warcraft (Blizzard Entertainment, PC)

Najlepsza role-playing – World of Warcraft (Blizzard Entertainment, PC)

www.spike.tv

Sims 2: Open for Business

A więc jednak Electronic Arts zdecydowało się podzielić wreszcie informacjami dotyczącymi trzeciego już dodatku do The Sims 2. Ten – Open for Business – pozwoli nam wreszcie zarobić na Simach! Nie, nie tak – na Simach zarabia wyłącznie EA, nam pozostaje jedynie pozwolić zarobić naszym simoludkom. Tak czy inaczej będą oni w stanie rozkręcić własny mały biznesik – butik, salon piękności, kwiaciarnię, a nawet sprzęt z elektroniką czy restaurację. Naturalnie oddana zostanie im pełna (w) swoboda, co do układu, wyglądu i wyposażenia miejsca pracy. Pojawi się także możliwość zatrudniania i – a jakże – zwalniania pracowników.

Wyższy próg podatkowy Sims 2 osiągną wiosną 2006.

* w granicach przewidzianych przez EA, które jednak zapewnia, że w Open for Business pojawi się ok. 125 nowych przedmiotów

<http://thesims2.ea.com>



Nowy Alone in the Dark

Atari potwierdziło gotowość sfinansowania kolejnej, piątej już gry serii Alone in the Dark. Ma w niczym nie przypominać Alone in the Dark IV, oferować za to będzie otwartą strukturę i pełni wiarygodne środowisko gry. Jej realizację Atari powierzyło twórcom Test Drive Unlimited – Eden Games. Niestety, ci nie planują, przynajmniej na razie, innych wersji niż ta na Xbox 360...

www.atari.com

Broken Sword: Angel of Death

Duet Revolution Software-THQ potwierdził wreszcie pogłoski, po blisko pół roku po pierwszych doniesieniach, jakoby trwały prace nad czwartą częścią serii Broken Sword! I co więcej ta, zatytułowana Angel of Death, na półki sklepowe trafić ma już latem 2006!

www.brokensword-thegameofdeath.com

Ghost Recon: Advanced Warfighter w marcu

Duet Red Storm-Take Two potwierdził pogłoski o kolejnym opóźnieniu premiery Ghost Recon: Advanced Warfighter. Tym razem fani serii mają nastawić celowniki na marzec 2006.

www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3





HEYAH CYBERSPORT

OSTATECZNA ROZGRYWKA

Podsumowanie Heyah Cybersport

Gdy na początku września startował projekt pod nazwą **Heyah Cybersport**, nie wszyscy wierzyli w jego powodzenie. Zdania były podzielone - niektórzy wróżyli załogę **Cybersport.pl** wielki sukces, inni spektakularną klępkę. Do rozgrywek wybrano trzy najpopularniejsze w tej chwili gry sieciowe (określane mianem „sportowych”) - drużynowego Counter-Strike'a 1.6 i indywidualne Warcraft III: The Frozen Throne oraz FIFA Football 2005. Celem wyrównania szans biorących udział graczy podzielono na dwie klasy - amatorów i Profi. Pierwsza grupa była przeznaczona dla wszystkich, bez względu na wiek i umiejętności. Żeby zostać zawodowcem, trzeba już było pochwalić się określonymi osiągnięciami na ogólnopolskich turniejach, a co za tym idzie odpowiednim poziomem grania.

Było o co walczyć. Organizatorzy wystarali się o najwyższą dotychczas pulę nagród w Polsce. Profesjonaliści dostali do podziału aż 25.000 złotych, amatorzy ścierali się o atrakcyjny sprzęt komputerowy o wcale nie mniejszej wartości. Oprócz tego były jeszcze nieodłączna Sława i Chwała, tu pod postacią tytułów Ligowych Mistrzów Polski w Grach Komputerowych. Smacznie.

Rozgrywki w każdej z klas podzielono na trzy etapy. Pierwszym były eliminacje w grupach, grane systemem „każdy z każdym”. Najlepsi uzyskiwali awans do fazy playoff, w której wykorzystano znany między innymi z piłkarskich mistrzostw świata system pucharowy. Wygrany przechodził dalej, przegrany zegnał się z ligą. Gdy na placu boju zostawała już tylko najlepsza czwórka - internetowe eliminacje dobiegały końca. Nadchodziła pora przygotowań do finałów na LANie.

W trakcie rozgrywek w sieci nie brakowało emocji ani zaskakujących - czasem niestety przykrych - incydentów. Jednym z nich była konieczność dyskwalifikacji żeńskiej drużyny Team SKY*bGirls z turnieju Counter-Strike'a. Powodem takiej decyzji było użycie przez jedną z pań niedozwolonych „wspomagaczy”, czyli wallhacków. Przykro karać w ten sposób kogokolwiek, tak nieeliczne na scenie dziewczyny tym bardziej, ale w tej sytuacji organizatorzy Heyah Cybersport nie mieli innego wyjścia i należy im się oczywisty plus za szybką reakcję.

Właśnie konieczność uniknięcia takiej i wielu podobnych sytuacji stanowiła główną motywację do przeniesienia eliminacji Counter-Strike'a Profi z Internetu do poznańskiego klubu „e24”. Tam w dniach 5 i 6 listopada dwadzieścia najlepszych polskich drużyn toczyło twarzą w twarz pojedynki o awans do wielkiego finału. Emocji nie brakowało, w całej kafejce było czuć atmosferę wielkiego grania. Sprawna praca sędziów potwierdziła zasadność takiej, a nie innej formy eliminacji. Gdy gra idzie o 25.000 złotych, nie może być miejsca na przekrety.

Wraz z końcem listopada wyloniono wreszcie komplet dwudziestu czterech najlepszych graczy i klanów. Od tej pory wszyscy mieli półtora tygodnia na przygotowanie się do finałów. Ostateczna rozgrywka miała miejsce 6 grudnia 2005 roku w warszawskim klubie muzycznym „Lucid”. Tam przez cały dzień elita polskich esportowców przy asyście

kamer i mikrofonów walczyła o nagrody i tytuły mistrzów Polski. Urządzono dwie osobne areny dla Counter-Strike'a oraz Warcrafta III i FIFA 2005. Najciekawsze mecze na bieżąco pokazywano na telebimach rozmieszczonych po całym klubie. Nie brakowało też publiczności dopingującej swoich ulubieńców. Rozgrywki trwały kilkanaście godzin, ostateczne rozdanie trofeów odbyło się późno w nocy. Wszelkie fanty - symboliczne czekie, statuetki i nagrody rzeczowe - wręczali **Jarek Grzesica** z ramienia Heyah, partnera tytularnego ligi, oraz przedstawiciel Cybersport.pl, **Łukasz „lecho” Leśniewski**. Oto, jak przedstawia się lista laureatów pierwszej edycji Heyah Cybersport:

COUNTER-STRIKE 1.6

Amatorzy

- THE NETRUNNERS:

Piotr „Angel” Malkowski
Szymon „Yeq” Szymanowski
Filip „pionas” Pionka
Michał „Kleju” Kleister
Rafał „Lolqus” Poczekpo

Profi

- TEAM PENTAGRAM:

Łukasz „LUq” Wnęk
Zbyszek „Zibi” Rudnicki
Filip „Neo” Kubski
Wiktor „TaZ” Wójtas
Adam „ruloN” Wiśniewski

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Amatorzy

- Łukasz „20cent” Kałuźniński

Profi

- Tomasz „Casin” Rutkowski

FIFA FOOTBALL 2005

Amatorzy

- Dawid „Celt” Naczke

Profi

- Patryk „Suprise” Hamerlak

W CS'ie amatorów jak i zawodowców obyło się bez



większych niespodzianek. Przed rozpoczęciem finałów wiele osób twierdziło, że klan The Netrunners na dobrą sprawę z powodzeniem mógłby rywalizować w klasie Profi i te słowa potwierdziły się w trakcie turnieju. Pewnym zaskoczeniem było drugie miejsce ekipy Nuclear-Outside i dopiero

trzecie zwycięskiej w eliminacjach online drużyny Bez Strachu. Jeśli chodzi o zawodowców, to sprawa od początku była klarowna - Team Pentagram to drużyna z najwyższej europejskiej półki, która jeszcze nigdy nie przegrała żadnego istotnego krajowego trofeum. Dominatorzy nie zawiedli i tym razem, bijąc w finale drugiego polskiego reprezentanta w europejskich rozgrywkach ClanBase - klan Frag eXecutors. Za to słabiej spał się Daj Boże Rozum, będący o krok od pokonania Pentagramu w rozegranych raptem kilka tygodni temu krajowych eliminacjach World Cyber Games.

Rozgrywki Warcrafta III: The Frozen Throne amatorów wygrał gracz posługujący się pseudonimem „20euro”. Tak naprawdę był to Gate z klanu WILD_AKopier, który zdecydował się grać incognito. Fortel okazał się skuteczny - żaden z rywali nie znalazł sposobu na Łukasza Kałuźnińskiego. W klasie Profi porażki doznał uznawany przez wielu za najlepszego w Polsce gracza Will Przemek „Paladyn” Wadoń. Jego pogromcą okazał się Tomek „Casin” Rutkowski. To był już drugi z rzędu duży turniej, w którym Paladynowi nie udało się odnieść zwycięstwa. Zmienił się tylko przeciwnik, który był dla niego nie do przejścia - poprzednia „zmora” Przemka, Darek „Mes” Kramp, uplasował się tym razem dopiero na czwartym miejscu, dając się wyprzedzić jeszcze Robertowi „Tysemu” Błędowskiemu, który wskoczył do rozgrywek w ostatniej chwili, wykorzystując listę rezerwową.

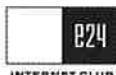
Najmłodszym Ligowym Mistrzem Polski został ledwie kilkunastoletni Dawid „Celt” Naczke, grający w FIFA Football 2005 amatorów. Jego zagrania zaimponowały naprawdę duże możliwości, dopingując Dawida mama mogła być dumna ze swojej pociechy. A dumny z siebie był z pewnością Patryk „Suprise” Hamerlak, który sensacyjnie przegrał ostatni turniej organizowany przez EA Polska, już w FIFA 2006. Zóstatego grudnia znów był bezkonkurencyjny, a jego niedawny pogromca - Czarek „Kartek” Gontarek - tym razem nie znalazł na niego sposobu.

Z powyższego opisu wynika, że emocji nie brakowało. Publiczność też nie mogła narzekać na brak wrażeń. Imprezę prowadził prezenter MTV Maciek, zaś w tłumie cały czas obracały się nader urodliwe hostessy rozdające odwiedzającym finały przeróżne gadżety (w tym darmowe numery CDA!). Hitem dnia były koszulki z logiem Heyah Cybersport, które rozeszły się dosłownie w półtorej godziny. A późną nocą wszyscy rozeszli się do domów jeszcze trzymając w pamięci cybersportowe emocje. Następna edycja rozgrywek jest zaplanowana już na początek przyszłego roku. Organizatorzy zapowiadają jeszcze więcej gier, jeszcze więcej akcji, jeszcze więcej nagród i jeszcze więcej emocji. Trzymamy za słowo!

(LL)

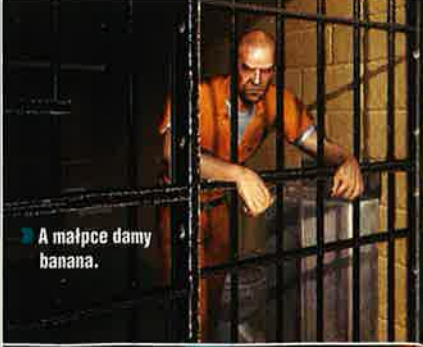


WWW.CYBERSPORT.PL



GEM | SAM PRZECIW WSZYSTKIM

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4



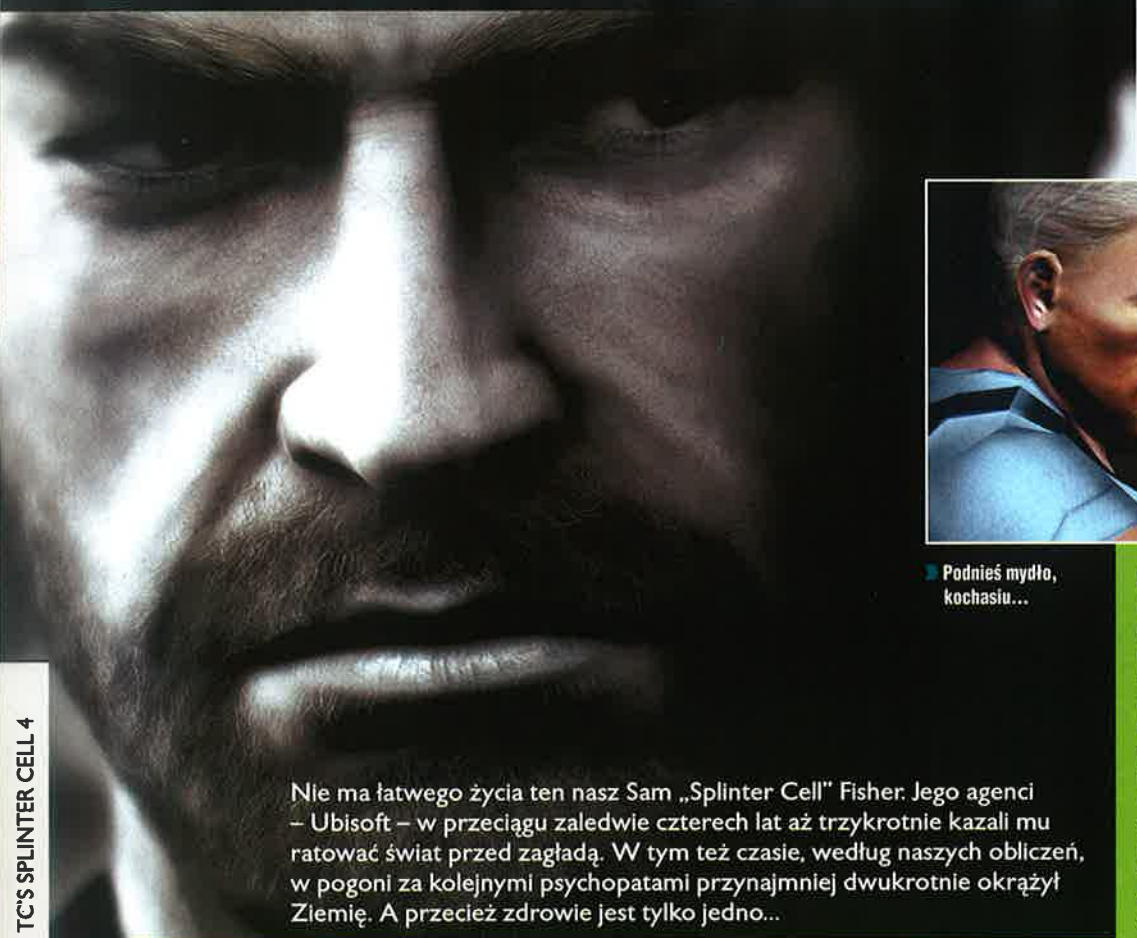
▶ A małpce damy banana.



▶ Hitman: Codename 69.



▶ Podnieś mydło, kochasiu...



Nie ma łatwego życia ten nasz Sam „Splinter Cell” Fisher. Jego agenci – Ubisoft – w przeciągu zaledwie czterech lat aż trzykrotnie kazali mu ratować świat przed zagładą. W tym też czasie, według naszych obliczeń, w pogoni za kolejnymi psychopatami przynajmniej dwukrotnie okrążył Ziemię. A przecież zdrowie jest tylko jedno...

Nie dane mu jednak najwyraźniej będzie odpocząć także w 2006. Co więcej – wygląda na to, że wszystko, czego dokonał do tej pory, to jedynie rozgrzewka przed ostatecznym starciem! To dlatego, że przeciwnikiem Sama w Splinter Cell 4 nie będzie jakiś niebezpieczny megaloman czy nawet żaden złowrogi syndykat. Swym największym wrogiem okaże się... on sam! Tak przynajmniej wynika z pierwszych informacji ujawnionych (niechętnie!) przez Ubisoft. Jeszcze bardziej wymowny jest towarzyszący im materiał graficzny. Postarzala wyraźnie

Sam Fisher, agent specjalny Trzeciego Eszelonu, znalazł się na dnie.



twarz Fishera, obcięte do skóry włosy, tatuaż na karku, a przede wszystkim pomarańczowe ubranko więźnia zdradzają, że największy bohater naszych czasów znalazł się w sytuacji – kto wie, czy nie poważniejszej niż wszystko, co przeżył do tej pory!

20 lat odosobnienia

Nie ma najmniejszych wątpliwości. Sam Fisher, agent specjalny Trzeciego Eszelonu, tajnej komórki amerykańskiej Agencji Bezpieczeństwa Narodowego, znalazł się na dnie – w więzieniu stanowym w Ellworth w Kansas. Powodem osadzenia są zbrodnie, jakich rzekomo dopuścił się w szoku po śmierci swej ukochanej córki Sary. Wydalony dyscyplinarnie z The Third Echelon i pozbawiony oparcia, jakie dawała mu praca dla rządu Stanów Zjednoczonych, ma w perspektywie 20 lat spędzonych na przestrzeni 2 na 3 metry. Można się wprowadzić ludzi, że sytuacja, w jakiej się znalazł Fisher, została zainscenizowana, że to element operacji specjalnej mającej na celu przeniknięcie struktur ultratajnego ugrupowania terrorystycznego. Rzeczywistość jednak jest nieubłagana i Sam nie jest żadnym podwójnym agentem... O ile istnieje tylko jeden Sam Fisher!

Armia Johna Browna

Na szczęście jedyny i niepowtarzalny Sam nie pozostał zupełnie sam. Pozostają z nim ci nie mający wątpliwości, że ktoś go wrabia – Lambert i... gracze, którzy towarzyszyć mu będą niezależnie od okoliczności. Pozostają mu także sprawność fizyczna, której pozazdrościć mu mogą ludzie o 30 lat młodszy, i umiejętności nabyte w trakcie wielu lat służby. Te będzie mieć okazję sprawdzić już w trakcie jednej z pierwszych misji – podczas ucieczki z ogarniętego pożarem więzienia. Towarzyszyć mu będzie niejaki Jamie Washington (raczej nie spokrewniony z Jerzym W.) – gangster z Nowego Orleanu. Ten okaże się łącznikiem z „grupą specjalną” o nazwie John Brown's Army. Na zlecenie jej szefów nowy Fisher realizować będzie zadania nie do końca nieporadne do tych, które wypełniały mu czas, gdy stanowił jeszcze formalnie Splinter Cell.

Teoria Chaosu 2

Splinter Cell 4, z punktu widzenia użytej technologii, to zaledwie rozwinięcie Chaos Theory. Już pierwsza misja jednak – ta, w której uciekającemu Fisherowi towarzyszy Washington – zdradza, jak się zdaje, kierunek zmian, w jakim podąży seria. Mowa naturalnie o współpracy agentów – kto wie, czy nie do stopnia, w jakim odbywała się ona pomiędzy agentami ShadowNetu w trybie Co-op w Chaos Theory!

Jeśli specjaliści z Ubisoftu zdołają nauczyć AI, w jaki sposób realizować te wszystkie nowe umiejętności i korzystać z nowego sprzętu – przed serią nowa przyszłość. Sam jej bohater twierdzi wprawdzie, że nie możemy mieć pojęcia, co się kroi, nam się jednak wydaje, że po trylogii Splinter Cell przyszedł czas na trylogię Sama Fishera! Czy tak się stanie – przekonamy się już wiosną! [CDA]



GRA DOSTĘPNA
W POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD I PlayStation 2



ZOSTAŃ NAJSŁYNNIJSZYM KIEROWCĄ W MIEŚCIE, OD 25 LISTOPADA 2005 NFSMW.COM



NEED FOR SPEED
MOST WANTED



PlayStation 2



www.pegi.info

Wymagane POŁĄCZENIE INTERNETOWE. Gra sieciowa wymaga połączenia internetowego, adaptera sieciowego (dla PlayStation 2) oraz karty pamięci (8MB) (dla PlayStation 2) (sprzedawane oddzielnie). Ikona ONLINE jest znakiem towarowym należącym do Sony Computer Entertainment Inc. Gra sieciowa nie jest dostępna na wszystkich platformach. Szczegóły na opakowaniu.

© Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych oraz/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Aston Martin, DB9 oraz logo Aston Martin są znakami towarowymi należącymi do Aston Martin Lagonda i wykorzystywanymi na podstawie licencji © 2005 Aston Martin Lagonda. Znak towarowy, patenty projektów oraz prawa autorskie są wykorzystywane za zgodą ich właścicieli. AUDI AG. Logo BMW, stylizowana nazwa oraz oznaczenia są znakami towarowymi BMW AG wykorzystywanymi na mocy licencji. DaimlerChrysler, trójkątna gwiazda w okręgu, trójkątna gwiazda w kółkach laurowych oraz Mercedes-Benz są znakami towarowymi DaimlerChrysler AG, wykorzystywanymi przez Electronic Arts na mocy licencji. PS jest znakiem towarowym DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10 i związaną z nim grafiką wizualną są wykorzystywane przez Electronic Arts Inc. na mocy licencji. © DaimlerChrysler Corporation 2005. Logo Xbox, Xbox 360 są to znaki towarowe i/lub zastrzeżone znaki towarowe Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji z Microsoft. Logo „PlayStation” i logo z rodziny „PS” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. jest znakiem firmowym Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, LOGO NINTENDO GAMECUBE I NINTENDO DS TO ZNAKI TOWAROWE NINTENDO. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością odpowiednich firm. EA™ jest marką Electronic Arts™.

(C)ONAN | RTS ROKU?



Duży może więcej... oberwać.

Ostatnie lata to zdaje się najlepszy okres w historii gier strategicznych. Nie dość, że wychodzi ich całe mnóstwo, to – co ważniejsze – większość z nich jest rzeczywiście znakomita. Już wkrótce jednak ich blask ma przyćmić Supreme Commander!

SUPREME COMMANDER™

Supreme Commander to dzieło studia Gas Powered Games kierowanego przez Chrisa Taylora. Ten zaś, co wiedzą miłośnicy gatunku, miał swój udział w kultowej już *Total Annihilation*. Co jednak ważniejsze, jego wielki powrót do świata RTS-ów odbywa się w sposób tak spektakularny, że niewiele przesady jest w twierdzeniu, iż SC będzie jednym z największych hitów 2006 roku!

Wielkie rzeczy!

W *Supreme Commanderze* na „dzień dobry” zostaniemy wrzuceni do świata, który ma nas przerazić rozmiarami. Tutaj nie ma miejsca dla małych oddziałów strażników, jesteśmy dowód-

cą na miarę największych historycznych postaci i mamy równe im możliwości. Czy to na polach bitew, czy też podczas planowania wojny zawsze operujemy niezliczoną liczbą jednostek.

By zapanować nad tym wszystkim, twórcy stworzyli wygodny system interfejsu i kamer. W miarę oddalania się od jednostek stopniowo będzie można zobaczyć coraz większy obszar mapy (jednocześnie nie tracąc na jakości graficznej mniejszych obiektów), aż do momentu gdy... cały glob stanie przed naszymi oczami. Jednostki zostaną wtedy zastąpione specjalnymi

ikonkami, zaś kolorowe punkty będą wskazywać kierunek ich poruszania się. Pomocno to w skomplikowanym planowaniu zmasowanego ataku na wroga.

By lepiej zrozumieć wagę tego rozwiązania, należy dodać, że w grze istnieją maszyny... **niemieszczące się na ekranie**

SC będzie jednym z największych hitów 2006 roku w kategorii strategii czasu rzeczywistego!

nie, przez co jednocześnie wydawanie rozkazów małym i dużym jednostkom (w zamieszaniu bitewnym) staje się arcytrudne. Wtedy to właśnie gracz będzie musiał korzystać z kolejnego pomocnego rozwiązania, jakim jest możliwość wydawania zautomatyzowanych rozkazów.

Inną nowością jest **system generalski**. Polega on na tym, że nad wszystkimi jednostkami będzie tytułowy „najwyższy dowódca” (właściwie to wielkie centrum dowodzenia), który usprawni ich kontrolę. (Ale jak – tego póki co nie wyjaśniono.) Na szczęście jego zniszczenie nie oznacza przegranej, ponieważ gra ma wiele możliwych zakończeń.

Rosną grzybki na horyzoncie...

Skoro wszystkie rozmiary rosną, jasne jest, że i „wymiar” zasięgu broni powiększą się drastycznie – stąd w Supreme Commanderze **możliwość walki bronią atomową**.

Atomowa eksplozja dostarczy nam niesamowite doznania wizualne – po „okolicy” przetoczą się różnorakie fale, z których każda podziała na jednostki inaczej. Siłę atomówek można zwielokrotnić detonując parę głowic i doprowadzając do zagłady znacznej części globu. Już widzę, jak domowi terroryści zacierają ręce!

Realizm ma stać na wysokim poziomie M.in. **ukształtowanie terenu znacząco wpłynie na walkę**, a gracz w swobodny sposób będzie korzystał z „ochrony” przyrody. Nie zawsze jednak łatwo jest dojrzeć jednostki wroga kryjące się gdzieś na mapie. Dlatego do gry został wprowadzony system rada-

poprzez wyprodukowanie „dowódców”. Zajmą się oni wszystkim w bazie – od rozbudowy i naprawy uszkodzeń po ataki wroga aż po produkcję jednostek.

Piękna wojna

Zupełnie osobnym tematem jest grafika, która **prezentuje się wyśmienicie**, by nie powiedzieć – olśniewająco. Np. przy maksymalnym zbliżeniu widać na jednostkach drobne szczegóły, zaś jednocześnie molochy nie tracą na atrakcyjności.

Świetnie dopracowane graficznie zostały też efekty specjalne – każda broń (lasery, rakietki, pociski, bomby i inne dobrze nam znane „zabawki”) w unikalny sposób zdeintegruje przeciwników, jednocześnie dostarczając graczom całej masy estetycznych doznań.



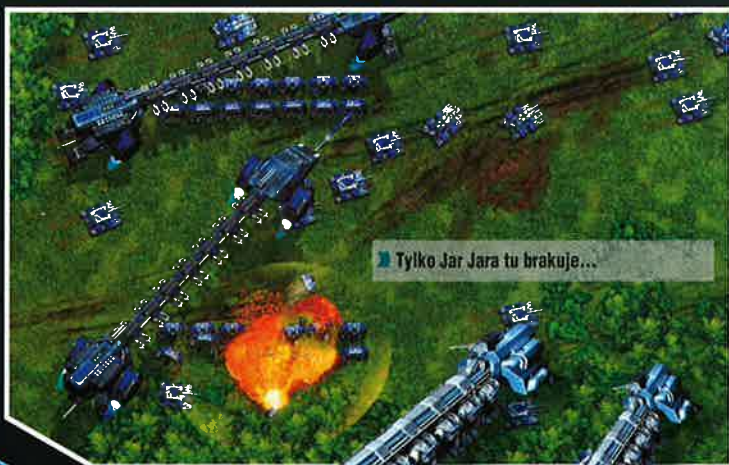
rów (pasywny i aktywny), który pozwala nam na wykrycie/poszukiwanie wroga. Jest on niezwykle przydatny podczas wojny, ponieważ zaskoczenie to klucz do sukcesu.

Niestety działa to też w drugą stronę i przeciwnicy mogą odnaleźć naszą bazę, nawet po śladach pozostawionych przez duże jednostki! Stąd też wynika możliwość budowy miast na dwa sposoby: albo wielu małych skupisk budynków, z których stratą łatwiej się pogodzić, albo wielkich baz (poprzez łączenie osiągają lepsze wyniki) wymagających ogromnych nakładów w celu obrony. W tej sferze gracz ma nieograniczone możliwości w wybieraniu miejsca pod zabudowę.

W prawo zwrot!

W grze oczywiście najwęższe będą walki. Część ekonomiczna pozostanie na poziomie znanym z TA, gdzie nie przeszkadzała, ale i jej wątpliwość nie dawała o sobie znać. Każda rasa, a są trzy, może wydobywać tylko dwa surowce – energię i „masę”.

Dla osób lubujących się w łącznie w walce stworzona została **możliwość zautomatyzowania tej części gry**



Jeżeli już mowa o stronie wizualnej, należy wspomnieć, że tereny, na których przyjdzie nam rozgrywać bitwy, zapierają dech w piersiach i odbierają ochotę do opuszczania wirtualnego świata. **Grafika jest więc bardzo mocną stroną tego produktu.**

Króliczki bojowe

Na sprawdzenie wszystkich obiecanek przyjdzie nam poczekać... jeszcze tylko troszeczkę. W myśl znanego (szczególnie wśród studentów) powiedzenia „lato, jesień, zima, wiosna – do wojska droga prosta”, **poboru możemy się spodziewać już podczas pierwszych roztopów**. Jeżeli więc, zanim zaczniesz grać, salutujesz w stronę monitora, jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa! [CDA]

PRODUCENT: BLACK ELEMENT SOFTWARE

WWW.ALPHA-PRIME.COM

DATA PREMIERY: 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | DOOM 3 + RED FACTION + SYSTEM SHOCK 2 = ALPHA PRIME

Oooo... w końcu
jakiś przeciwnik!

ALPHA PRIME

Jeśli lubisz futurystyczne FPS-y, a wybuchowy mix najnowszego Doom, Red Faction i System Shocka 2 jest spełnieniem twoich ukrytych marzeń, czym prędzej powinieneś zainteresować się grą Alpha Prime – najnowszym projektem czeskiego studia Black Element Software.

Programiści z BES, twórcy Shade: Wrath of Angels, to stosunkowo młody zespół, ale chyba każdy przyzna, że tytuł, nad którym obecnie pracują, zapowiada się nad wyraz interesująco. Rzecz będzie miała miejsce w bliżej nieokreślonej przyszłości. Mamy tajemniczą asteroidę, na powierzchni której znajdują się zamknięte kolonie górnicze. **Gdzieś wciągnę wszystkich mieszkańców.** My, wcielając się w skórę inspektora górniczego, mamy za zadanie przeprowadzić małe śledztwo w sprawie tajemniczych zaginięć. Po przybyciu na miejsce dowiadujemy się, że nie jesteśmy tu miłymi gośćmi. W chwili gdy zaczynają nas atakować rozmaitego rodzaju maszyny i roboty, proste z pozoru dochodzenie przekształca się w walkę o przeżycie.

Podczas gry zwiedzimy cały szereg zróżnicowanych lokacji. Będą to m.in. pokład statku kosmicznego, kompleksy laboratoriów badawczych, szyby kopalniane, kwatery mieszkalne, a nawet otwarta przestrzeń kosmiczna. W trakcie naszej wędrówki spotkamy też



początku lat 90. publikowany), ale dla naszych sąsiadów zza południowej granicy jest to jeden z czołowych autorów SF.

Bliski czy daleki krewniak Doom?

Nawiązania do Red Faction wydają się oczywiste. Gdzie zaś podobieństwa do wspomnianego we wstępie Doom? Wszak Alpha Prime nie będzie miała nic wspólnego z horrorem, maszką z piekielnego wymiaru też więc raczej nie uświadczymy. Sami twórcy jednak stanowczo sprzeciwiają

plączą się grube zwoje kabli, z zepsutych instalacji elektrycznych syją się snopy iskier; z uszkodzonych rur bucha para, pod sufity wirują leniwie wentylatory, rzucające na pogrążone w półmroku korytarze fantastyczne cienie. Toż to wykpany Doom!

A skoro już przy sprawach technicznych jesteśmy, wspomnę jeszcze dla porządku, że Alpha Prime stworzony jest na bazie **Enforce2 engine**. Usprawnioną wersję autorskiego silnika znanego z Shade: WoA wzbogacono o przytaczającą liczbę najnowszych efektów graficznych, co sprawi, że Alpha Prime pod względem oprawy równać się będzie z najbardziej zaawansowanymi technologicznie tytułami konkurencji. O samych wymaganiach sprzętowych twórcy na razie milczą.

Naszym wrogiem numer jeden będą roboty. I to wszelkiej maści.

kilka postaci niezależnych, jedynych ocalałych ludzi, którzy niejednokrotnie pomogą nam w walce z maszynami.

Fabula w ogólnym zarysie prezentuje się przeciętnie, by nie powiedzieć – idiotycznie, ale twórcy zapewniają, że **stworzona specjalnie na potrzeby gry historia stanowi jedną z najmocniejszych stron tego projektu**. Obiecanki te nie są – rzecz jasna – bez pokrycia, bowiem za ową mocno pogmatwaną intrygą stoi czeski pisarz Ondrej Neff. U nas co prawda to człowiek średnio znany (głównie wśród czytelników Nowej Fantastyki, bo tam był na

się takim upraszczającym porównaniom twierdząc, że ich grze dużo bliżej będzie do tak kulturowych tytułów, jak Deus Ex czy System Shock 2.

Ja zaś pisząc o dziele id Software miałem na myśli przede wszystkim **teren działań oraz oprawę graficzną**. Charakterystyczna „metaliczna” grafika wespół z wysmienitymi światłocieniami to przecież wizytówka Doom.

Produkcja czeskiego studia przejawia w tym względzie dość spore podobieństwo. Na udostępnionych screenach i trailerach widać wyraźnie, że wszędzie zalega mnóstwo gratów, pudeł, zewsząd wystają przewody, po podłogach

Standard czy coś więcej?

Jak na przyzwoity FPS przystało, w obliczu zagrożenia nie pozostaniemy bezbronnymi. Twórcy szykują dla nas szereg futurystycznych giwer. Większość z udostępnionych zabawek mieć będzie alternatywny tryb strzału, a niektóre z nich będzie można również w trakcie gry nieco modyfikować. Poza klasycznymi dla gatunku karabinami, pistoletami, wyrzutnią granatów czy bronią energetyczną zobaczymy też kilka niespodzianek. Jednak żadnych konkretnych na ten temat nie zdradzono. Nie poruszono także do tej pory sprawy **multiplayera**. Póki co nie wiemy nawet, czy w ogóle ujrzymy w Alpha Prime rozgrywki sieciowe. Na razie cała para twórców poszła w szlifowanie trybu dla pojedynczego gracza.



Faktycznie,
nieco tu Doomem
zaluje...



Krajobraz po
imprezie.



Jak wspominałem wyżej, naszym wrogiem nr jeden będą **roboty**. I to wszelkiej maści: od maszyn górniczych czy porządkowych aż po uzbrojonych po zęby strażników. Brzmi to troszkę surrealistycznie, ale jestem szalenie ciekaw, jak sprawdzi się to w praniu. Co więcej, **sami również będziemy mogli przejąć kontrolę nad niektórymi z nich!** Podczas sterowania z bezpiecznego miejsca robotem można będzie rozgromić w pył inne wrogi nam maszyny, przesunąć kilkutonową przeszkodę zagrażającą wejściu do kolejnej sekcji mapy etc.

idzie, jak najbardziej realistyczne odwzorowanie praw fizyki będzie miało niebagatelne znaczenie. Po zdemontowanych filmach wiadomo już mniej więcej, jak to będzie wyglądać. Być może nie jest to klasa wspomnianego H-L2, ale zastosowany tu system



Jump! Jump! Life sucks!



Z kolei samo przejęcie kontroli nad robotem czy chociażby kamerami bezpieczeństwa na danym etapie wiązać się ma z włamaniem do systemu. Nie podjęto jeszcze ostatecznej decyzji, jak ma takowy włam wyglądać – najprawdopodobniej jednak twórcy wprowadzą w tym miejscu uatrakcyjniającą rozgrywkę minigierkę.

Zadbane również o **mocno zaawansowaną interakcję z otoczeniem gry**. Całą masę rzeczy ze świata Alpha Prime będzie można zniszczyć, potłuc etc. Co ciekawe, nic też nie stoi na przeszkodzie, by wzorem H-L2 podnosić rozmaite przedmioty, a następnie ciskać nimi, na przykład, we wrogów (wątpliwa skuteczność, ale jaka frajda). Co za tym

fizyczny (Meqon) naprawdę daje radę.

Twórcy Alpha Prime mają ambicję, by stworzyć coś więcej niż tylko kolejną klasyczną strzelaninę z perspektywy pierwszej osoby. Czy Czedem uda się wylamać poza schemat? Teraz oczywiście za wcześnie, by móc cokolwiek powiedzieć w tej sprawie. Z ostatecznym werdyktem przyjdzie nam poczekać do premiery. Ta zaś nastąpić ma gdzieś w **szeroko pojmowanym roku 2006**. [CDA]

NIE BĄDŹ DAWCĄ... POCISKAJ NA KOMPIE!

TRYB EXTREMALNY **TRYB GRAND PRIX**

MODYFIKOWALNE ŚCIGACZE **16 OFICJALNYCH TRAS MotoGP**

16 NOWYCH TRAS WYŚCIGOWYCH **24 AUTENTYCZNYCH KIEROWCÓW**

DO 16 GRACZY ONLINE!

NOWOŚĆ TRYB KARIERY WYŚCIGI ULICZNE I PO TORACH

GO!!!

motogp 3

Ultimate Racing Technology



www.motogpthe game.com

W sprzedaży już w styczniu!



Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

Game and Software © 2005 THQ Inc. MotoGP™ URT 3 and © 2005 Donna Sports, S.L. MotoGP i odpowiednie logotypy, znaki, nazwiska, postacie i podobizny są wyłączną własnością Donna Sports, S.L. lub ich prawnych właścicieli. Wykonano na zlecenie Climax Studios. Climax Studios i odpowiednie logo są znakami handlowymi i/ lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy i znak "Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ są znakami handlowymi i/ lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli.

BALKY | ZABAWY Z MITOLOGIĄ

Gier osadzonych w świecie mitologii nie ma zbyt wiele, toteż pojawienie się kolejnego tytułu wykorzystującego mityczne motywy budzi zrozumiałe zainteresowanie.

Jeśli jednak za produkcje takie zabiera się studio kierowane przez gwiazdę klasy współtwórcy serii Age of Empires, Briana Sullivana, po prostu należy się spodziewać Czegoś Wielkiego! I rzeczywiście Titan Quest, action role-playing ze starożytną Helladą, Egiptem i Mezopotamią w tle, nosi wszelkie znamiona Hitu przez wielkie „H”!

Titan Quest to action role-playing w stylu Diablo (a bardziej istniejącego wciąż wyłącznie w marzeniach fanów Diablo III). Jej fabuła opowiada o zmaganiach ludzkiego bohatera (bądź też bohaterki) z mitycznymi tytanami zbiegłymi ze swojego wiecznego więzienia w Tartarze. W trakcie gry przemierzmy symboliczne światy starożytnych – Partenon (świątynia Ateny, jeden z głównych budynków ateńskiego akropolu), pałac Knossos (ośrodek

kreteńskiej kultury minojskiej), wielkie piramidy (tego to chyba nie trzeba tłumaczyć) oraz Wiszące Ogrody Babilonu (mityczne wiszące ogrody królowej Semiramidy, jeden z siedmiu cudów świata).

Bohaterstwo 20 klas

Nim jednak wyruszymy przeciw zastępom mitycznych stworzeń ku przygodzie i chwale, spędzimy kilka chwil na tworzeniu własnego herosa. Dostępnych będzie osiem głównych cech – gracz będzie mógł wybrać dwie z nich – i łącznie aż 20 klas. Możliwe więc ma być stworzenie, przykładowo, hybrydy wojownika i maga posługującego się zaklęciami ognia. Nasza postać posiadać będzie prócz tego cały szereg umiejęt-

ności (ogólnie ponad 120) rozwijanych w miarę zdobywanego doświadczenia. Co ciekawe, każdy z talentów ma być przydatny aż do końca gry – koniec z porzucaniem zaklęć czy umiejętności ze względu na ich nieskuteczność wobec silniejszych przeciwników.

Lupy i bestiariusz

W interesujący sposób rozwiązano także problem „lupy” – przedmiotów wypadających z potworów. Otóż, po uбию przeciwnika będziemy mieli możliwość zabrania jedynie tego, czym się posługiwał! Inaczej więc niż w Diablo II, w którym łup był generowany losowo, w Titan Quest dostaniemy tylko to, co rzeczywiście mógł mieć! Koniec z wilkami śpiącymi złotem! Jeśli zaś już o bestiach mowa – tych ma być 85 odmian. W egipskich katakumbach przyjdzie nam walczyć z mumiami, które po podpaleniu i spłonięciu, już jako szkielet, nadal będą próbowały uprzykrzyć

TITAN QUEST

▶ Kości zostały rzucone. O głębę.

▶ A tu widzimy... no dobra, nieważne co. I tak wszyscy patrzą nie na obrazek, a na to po lewej...

▶ Kłótnia przy partyjcie „faraona”.

▶ Jak ci mówiłem, że te sterydy jakieś lewe są, to nie wierzyłeś...

Można mieć nadzieję, że Titan Quest zapewni rozrywkę na długie tygodnie, a może nawet miesiące!

życie bohaterowi. Pośród równin i lasów napotkamy satyry oraz gigantów – tutaj przyda się czar zwiększający rozmiar herosa. Czasami z zabitych wrogów wydobywać się będą duchy po to, by przejąć kontrolę nad posągami, które w takim przypadku ożyją i zaczną atakować gracza. Do naszej pomocy oddane zostaną także umiejętności przywoływania stworzeń, jak na przykład kamiennego kolosa. Warto wspomnieć, że każde z przywołanych stworzeń będzie miało własną „osobowość” determinującą jego zachowanie wobec otoczenia.

Nowoczesna starożytność

Wiemy już mniej więcej, gdzie, po co, kim, przeciw komu i jakimi środkami, czas przekonać się, jak to wszystko będzie wyglądać. Screens-



▶ Ale jednak głupio będzie się kiedyś chwalić przy piwie „a potem biliśmy konia”, nawet mitycznego...

hoty nie oddają charakteru żadnej gry, ale w tym przypadku możecie mi wierzyć na słowo – ta gra jest naprawdę nadzwyczajna! Świat tętni życiem, co widać zwłaszcza w miastach i wioskach, środowisko pełne jest przyjemnych dla oka szczegółów. Ponadto wszystkie potwory i stworzenia wchodzi w interakcję z najbliższym otoczeniem – kolosy wyrrywają i przewracają drzewa, a wspomniany kamienny pomocnik potrafi zdemolować to, co znajdzie się w zasięgu jego łap. Oczywiście wszystko jest w pełnym 3D, co tylko potęguje wrażenia wizualne.

A.D. 2006

Do gry będzie dołączony edytor map i scenariuszy pozwalający tworzyć własne poziomy i przygody. Na razie ze wszystkich stron padają zapewnienia o prostocie użycia, intuicyjności i sporych możliwościach owego narzędzia. Dodać do tego warto obecność trybu współpracy i można mieć nadzieję, że Titan Quest zapewni rozrywkę na długie tygodnie, a może nawet miesiące. Jak będzie w rzeczywistości – przekonamy się już po premierze, która przewidziana jest na okres przedwakacyjny 2006 roku. [GDA]



▶ Godzina pływania luksusowym czółnem – 20 drachm?! O, zdziwcy!

Zło przetrwało...

TERAZ W SERII
**PLATYNOWA
KOLEKCJA**
ZNAJDZIESZ
DIABELNIE
GORĄCE
GRY
W DOSKONAŁYM
WYDANIU!

Diablo® II Złota Edycja
Diablo® II
z dodatkiem Lord of Destruction

BILZARD ENTERTAINMENT
www.battle-entertainment.com

CO-PROJEKT
gram.pl

PL
59 zł

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

MARCIN TRACZYK | KOWBOJU, DO DZIEŁA!



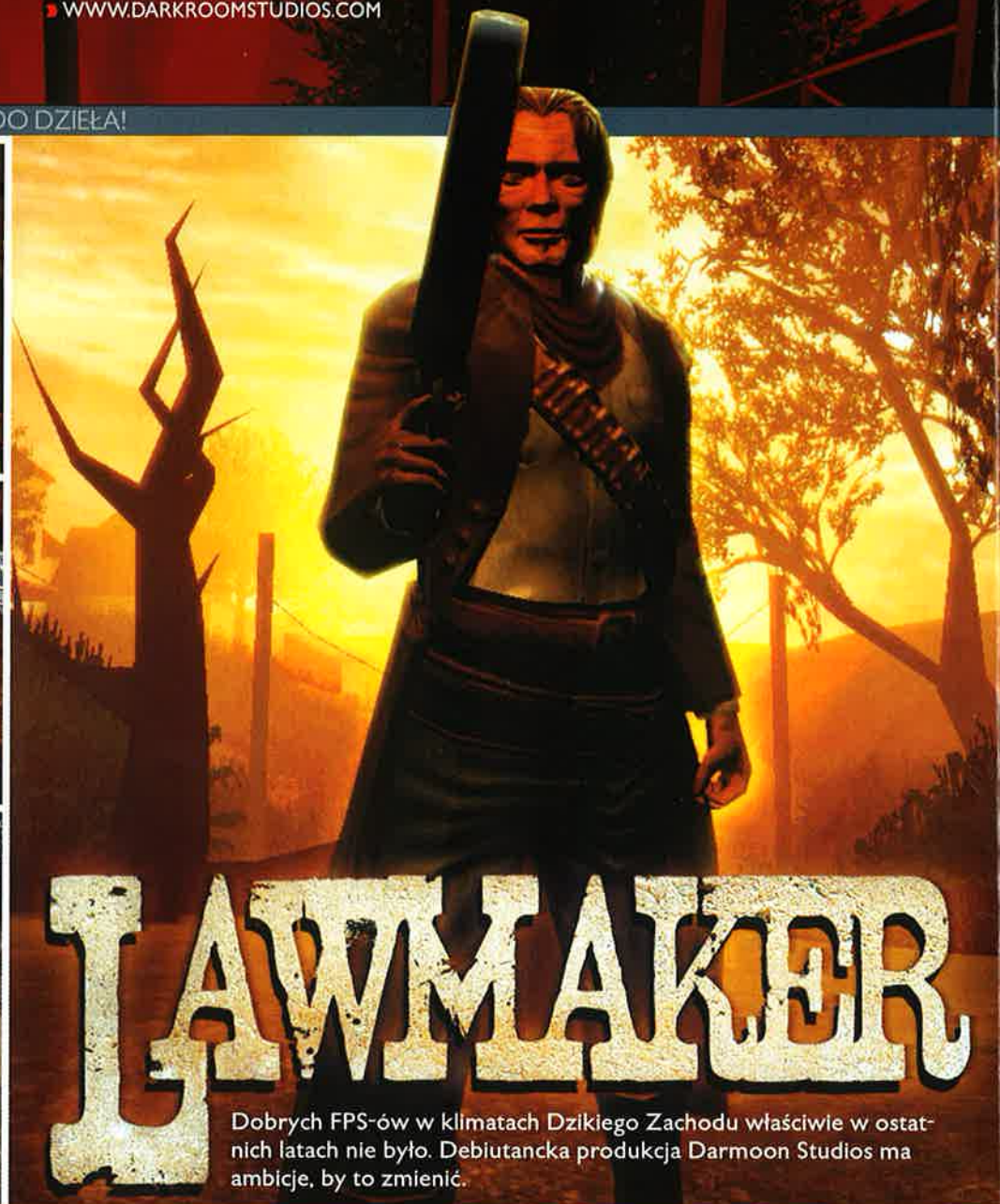
Ostrożnie z tą siekierką, Eugeniuszu. Możesz kogoś skaleczyć...



Neo, won z naszej gry!!! Masz własną ścieżkę.



Nic nie pamiętam, ale to musiała być niezła impreza, sądząc z bólu głowy...



Dobrych FPS-ów w klimatach Dzikiego Zachodu właściwie w ostatnich latach nie było. Debiutancka produkcja Darmoon Studios ma ambicje, by to zmienić.

LAWMAKER



Kto z nas nie marzył, będąc małym chłopcem (lub dziewczynką), o tym, by zostać „kalbojem”? Brudnym, nieogolonym, odzianym w przepoconą koszulę? Stać się bezlitosnym, wyzutym z uczuć bohaterem przemierzającym bezkresne prerie na swym wiernym koniu od jednego zabitego deskami miasteczka do drugiego? Pełne polotu opowieści o walkach z dzikimi Indianami bardziej przyciągały dziecięcą uwagę niż np. antyczne boje Rzymian – choćby ze względu na fakt, że

John Wayne czy inny Clint Eastwood miał niezłą splotkę i zawsze podrywał jakąś blond piękność. Niestety gracze dotąd mogli jedynie śledzić te przygody na ekranach telewizorów, gdyż dobrych westernowych strzelanek po prostu od dawna nie było. Czym jest bowiem

złudnioną i niepodlegającą żadnym prawom. W 1849 roku odkryto tam pierwsze złoża złota, co wywołało gorączkę złota i masowy napływ ludności (w sumie były trzy gorączki – w San Francisco, nad rzeką Fraser i najśłynniejsza w Klondike). To właśnie w czasy jednej

Lawmaker ma być grą nieliniową, a przynajmniej oferującą duże możliwości działania.

stary Outlaws, całkiem niezły Gun (choć to już TPP) i jeden taktyczny Desperados oraz kilka marnych niskobudżetówek przy ogromnym potencjale tego tematu?

Trochę inny świat

Obraz Dzikiego Zachodu znany z literatury i filmów jest oczywiście obrazem zniekształconym dla potrzeb tych mediów. Faktem jest jednak, że zachodnie obszary Stanów Zjednoczonych w XIX wieku stanowiły krainę słabo

z tych gorączek złota zostaniemy przeniesieni w grze Lawmaker. Której dokładnie? To już słodka tajemnica Darkmoon Studios.

Głównym bohaterem FPS-a będzie Colt Kaufman, człowiek obracający się w niezbyt doborowym towarzystwie i pozbawiony głębszych zasad moralnych. Oto, po dziesięciu latach uganiań się za złotem, powraca on do rodzinnej miejscowości zwanej Kaufman (to nie żaden mój błąd, producentom zabrakło



Przekonamy się, czy to prawda, że z „peacemakera” można było zabić kolesia, strzelając przez stodołę pełną siana.

100 76



Przeczajony drwal,
ukryty strzelec.



...Jak cię
toporknę wałkiem,
i zapistolę
strzeletem, to...

widocznie pomysłu). W domu nie czekają na niego z obiadem – ojciec został brutalnie zamordowany, a matka poniżona i zmuszona do ciągłego ukrywania się. Colta ogarnia szal i chęć zemsty. Bardzo szybko przekona się, że dawni przyjaciele zmienili się w jego najzgroźniejszych przeciwników, a po jego stronie opowie się wyłącznie John Weston.

Miasto bezprawia

Ale czy w miasteczku przesiąkniętym zdradą i nienawiścią, jakim jest Kaufman, można będzie mu zaufać? Każda z ponad 35 postaci, jakie przyjdzie nam spotkać w grze, będzie miała własne cele, do których będzie dążyć najróżniejszymi sposobami, często nie przebiegając w środkach. Wśród postaci, które dotąd zostały ujawnione, wyróżniają się „milujący pokój” ksiądz Colin McMurtry, sprzedający radny miejski, cnotliwa Christy w uwodzicielsko długiej sukni czy też Hillbilly Homie, którego spotykać będziemy głównie w stodołach w towarzystwie różnej maści zwierząt (nie pytaj...).

Lawmaker ma być grą nielinową, a przynajmniej oferującą duże możliwości dzia-

nia. Sam świat gry, wraz z fabułą, ma oferować dużą swobodę działania. Miasteczko Kaufman będzie podzielone na część bogatszą i biedniejszą, a różnice między nimi będą ewidentne. W biednej dzielnicy każdy spokojny obywatel, a tym bardziej cnotliwa obywatelka będą się bali wyjść po zmroku na ulicę, podczas gdy bogaci będą imprezować w najlepsze. Sami zdecydujemy, w której dzielnicy spędzimy najwięcej czasu, będą od tego prawdopodobnie zależeć również misje, jakie otrzymamy.

Jeśli pocujemy się zmęczeni ciągłym przemierzaniem zachodnich preri **pieszo**, będziemy mogli **dosiąść naszego (lub czyjegoś) wiernego rumaka** i na jego grzbiecie pognać w stronę zachodzącego słońca. Z grzbieta naszego wierzchowca będziemy mogli natomiast strzelać do mijanych bandytów, ścigać tych uciekających lub samodzielnie związać z miejsca zbrodni.

Gra toczyć się będzie zarówno na rozległych przestrzeniach otwartych, jak i we wnętrzach, np. w kościele i starej kopalni. O grafice bardzo trudno w tym momencie rozsądzać. Obok naprawdę ładnie zbudowanych, realistycznie wyglądających postaci mamy bardzo nijakie otoczenie, średnie, ale obiecujące oświetlenie, przerośnięte na chwilę obecną cienie oraz do potęgi paskudną wodę. Jedno w tej chwili jest pewne. Grafika albo pozwoli tej grze stać się sporym hitem, albo pograży Lawmakera totalnie. **Przybliżona data premiery nadal pozostaje tajemnicą**, stąd można sądzić, że na grę przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. **[CDA]**

łania. Sami zdecydujemy, jak przebiegać będzie nasza zemsta, z kim podejmiemy współpracę, a kogo zastrzelimy już przy pierwszym spotkaniu. Będziemy mieli możliwość zostania najbogatszym mieszkańcem Kaufman poprzez zabójstwa na zlecenie, kradzieże, wyludzenia, napady na banki (oby także na pociąg!) oraz hazard – poker i blackjack. Nasza przestępcza działalność nie będzie byle jaka, **bowiem Colt weźmie udział w popełnianiu najstraszniejszych przestępstw w amerykańskiej historii!**

Niezwykłe obiecująco prezentuje się również westernowy arsenał. Twórcy nie ujawnili jeszcze wszystkich przygotowywanych broni, jednak już teraz wiemy o pistolecie (oryginalny Colt M1873 Peacemaker), shotgunie, dynamicie, koktajlu Mołotowa (choć ta nazwa powstała dopiero jakieś 70 lat później...) oraz – siekierze. Przyznam, że ta ostatnia broń budzi moje największe nadzieje. Do tego wszystkiego należy dodać, że Colt Kaufman będzie wykorzystywał do walki **obie ręce**. Oznacza to, że jednocześnie będziemy mogli używać dwóch broni, co pozwoli tworzyć zabójcze kombinacje. Pozostaje tylko po cichu liczyć na opcję pojedynkowania się w samo południe.

Zachód mój widzę ogromny

Świat, jaki zostanie nam zaszerwowany w Lawmakerze, ma nas urzec swym ogromem i pięknem. Proste i skromne prowincjonalne krajobrazy Dzikiego Zachodu zostaną oddane zgodnie z historycz-

Przetrwa tylko najsilniejszy!



TERAZ W SERII
**PLATYNOWA
KOLEKCJA**
SZUKAJ
DOSKONAŁYCH
STRATEGII
BLIZZARD®
W JEDNYM
ZESTAWIE!



WarCraft® III Złota Edycja
WarCraft® III
z dodatkiem The Frozen Throne™

blizzard.net
ZWIĄZANE Z WIRTUALNĄ I WYWIADKĄ



WarCraft® i Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. WarCraft, The Frozen Throne, Warcraft III i Warcraft III: The Frozen Throne są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment, Inc. w U.S.A. i w innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli.

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

(C)ONAN | RTS INNY NIŻ INNE?

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

W idealnym świecie byłbym Juliuszem Cezarem lub Aleksandrem Macedońskim. Porywałbym do walki setki tysięcy armie i podbijał serca ludzi (lub po prostu podbijał ludy). Jestem przekonany, że bogowie dali mi talent przywódczy i tylko nieszczęśliwemu zrządzeniu losu i dacie urodzin przypadającej na XX wiek przypisać można to, że pozostaję zaledwie genialnym (acz skromnym) graczem...

Mimo to nie płaczę, nie zgrzytam zębami i nie rwę włosów z głowy. To dlatego, że jest jeszcze nadzieja, by przeprowadzić jakiejś (nie)szczęśliwej nacji – od jej marnych początków aż do olśniewającej dominacji nad światem! Jest jeszcze szansa na dołączenie do panteonu bogów wojny. Wszystko to za sprawą nowej gry twórców Rise of Nations – Rise of Legends!

Magiczny czolg?

Poprzednia Rise of Nations przedstawiała (często dość luźno – bo w zależności od działań gracza) historię, jaką znamy z książek – rozwój nacji od czasów prehistorycznych aż do współczesności. Można więc było przeżywać wszystkie Julków i Olków tworząc państwo, które trwało tysiące lat. Pomysł znany już z gier Cywilizacja w przypadku Rise of Nations spełnił się w 100%. Gra dawała wiele satysfakcji z prowadzenia skomplikowanej rozgrywki. Późniejszy dodatek do części pierwszej wprowadził parę zmian, ale – co najważniejsze – potwierdził wysoką jakość produktu.

Tym razem w Rise of Legends nie będziemy się mierzyć z historycznymi mocarstwami. Twórcy postanowili wrzucić nas do świata fantasy (Aio), pełnego nowoczesnej techniki... magii, co automatycznie

► Było smaszno, a jaszmię smukwijnę.

wywołuje skojarzenie z grą pt. Arcanum. Jednak w tym przypadku połączenie tych dwóch, zdawałoby się, odrębnych dziedzin będzie zupełnie inaczej wyglądało. **By zwiualizować sobie scenerie z gry, trzeba nieliczej wyobraźni**, dlatego też należy się głęboko uklon grafikom. Stworzyli oni coś, co przypomina, poniekąd, skrzyżowanie projektów Leonarda da Vinci ze światem Śródziemia (z odrobiną szaleństwa i nocnych koszmarów). Krótko mówiąc – jest klimatycznie, choć... także nieco dziwne.

Krw i złota!

Jednak gdy już odżegnaliśmy się od przyzwyczajenia co do pojęcia „fantasy”, przed naszymi oczyma zaczyna się pojawiać niesamowicie kolorowy i dynamiczny świat. **Wybuchy, czary, dymy, lasery i tysiące innych efektów są w stanie przyprawić nas o epilepsję**. Na szczęście w czasie pokoju zza wizualnych fajerwerków wylonią się starannie wykonane jednostki i miasta. I tutaj znowu (zapewne nie ostatni raz) muszę zgnać się w ukłon przed twórcami. Jeżeli ktoś zachwycał się efektami specjalnymi we wszelakich „Władcach Pierścieni”, teraz zapieje z radości. Miasta, szczególnie po rozbudowie

► I zbląkinie rykoświstąkały.

Legendarne gry Blizzard® powracają!



► Świdrokrotnie na zegniku węży.



► Peliczaple stały smutcholijne.

(są dzielone na dystrykty zajmujące się innymi dziedzinami, np. handlowe czy wojskowe), stają się tak fantastycznymi konstrukcjami, że nie możemy już mieć wątpliwości, iż gra pod względem grafiki celuje w tytuł hitu roku.

Każda nacja (a są cztery) ma własny styl zabudowy, który wyraża nie wskazuje na „profil” militarny i technologiczny. Różnica w wykorzystaniu surowców wynika z posiadania za „patronów” innych żywiołów – stąd też różnice w wyglądzie i działaniu jednostek. Duży wpływ na wybór rasy mają nasze preferencje dotyczące magii. Do wyboru są po dwie nacje „techniczne” i „magiczne”, każda ma wady i zalety, które odkryjemy w ciężkich bojach. Jeżeli już o tym mowa – drzewo technologiczne jest, tak jak w poprzedniczkach, bardzo rozbudowane. To zaś oraz fakt, że każda rasa ma dwie unikalne drogi rozwoju, sprawi, że gracz nie będzie się nudził przez długi, długi czas...

Bohaterski bohater?

Na pewno też nie znudzi gracza sama akcja. Osadzenie jej w świecie fantasy okazało się świetnym posunięciem. Nie znaczy to, że wystarczy, tak jak w standardowych RTS-ach, zalać przeciwników masą własnych wojsk. Każde posunięcie musi być starannie przemyślane. Utrata nawet jednej kopalni/miasta może oznaczać poważne kłopoty. Dlatego też szybko należy je odbijać – wszelkimi dostępnymi siłami. Jednostek

rodzaje). Jej zdobycie przekłada się na konkretne korzyści. Jeżeli gracz osiągnie dominację w jakiejś dziedzinie, dostanie nowe technologie itp. Jednak równie ważne jak utrzymanie zdobyczy jest dobre jej wykorzystanie.

Umieszczenie Rise of Legends w świecie fantasy sprawia, że łatwiej nam teraz kreować w dowolny sposób świat, nie popadając przy tym w stereotypowe myślenie o nacjach. Historia każdej z nich jest inna, ale to od nas zależy, jak dalej się potoczy. Fabuła jednak nie przedstawia się jako wyjątkowo skomplikowana (choć ma coś klimatycznego) – ot, trzeba doprowadzić do pokoju drogą wojny. :) Oczywiście przez kolejne etapy będą nas prowadziły filmiki wyjaśniające przeszłość każdej z ras.

Uwaga! Smok będzie strzelał!

Od strony graficznej nie ma się o co obawiać. Jestem pewien, że gra wyznaczy nowe standardy wśród RTS-ów, już teraz trudno oderwać wzrok od monitora. Pomoże w tym kamera – na tyle swobodna, by oglądać sceny z dowolnej perspektywy.

Jeżeli ktoś zachwycił się efektami specjalnymi z wszelakich „Władców Pierścieni”, teraz zapieje z radości.

do wyboru jest tak dużo, że trudno się zdecydować, co produkować (szczególnie okazałe prezentują się te wielkie). Mnogość ta pozwala na pełne rozwinięcie własnych strategicznych skrzydeł. Jeśli dodać do tego specjalne umiejętności bohaterów i magię, można uzyskać wybuchową mieszankę, która będzie smakowała każdemu domoroślemu dyktatorowi. Jedynym problemem może być brak funduszy.

Wino, kobiety i timonium!

W grze spotkamy się z dwoma surowcami: złotem i timonium – jest ono równie potrzebne, co tajemnicze. Złoto, dobrze nam znane, bierze się z handlu między miastami, timonium – z kopalni. To dlatego, by móc rozwijać się, niezbędne będzie zdobywanie miast lub kopalni i zajmowanie przyległych terenów. W ten sposób wyznaczamy granice naszego państwa. Do gry wprowadzono nowe pojęcie – „dominację” (cztery

Wyraźnie też została poprawiona fizyka – jednostki będą bardziej realistycznie reagować na rozkazy i warunki klimatyczne, budynki zaś w naturalny sposób zamieniają się w stertę gruzu po ataku artyleryjskim. Pojawi się też kilka nowych rozwiązań, jak chociażby wcześniej wspomniany system bohaterów – według zapowiedzi twórców, ma być to zupełnie coś innego, niż znaliśmy do tej pory.

Byłe do wiosny!

Może jednak marzenie się spełni – wkroczę do idealnego, choć wirtualnego świata i zostanę przywódcą, którego historia nazwie Wielkim. Moja żądza rządzenia, moje własne pragnienie wyrośnięcia do miana Legendy zostaną zaspokojone już wiosną 2006! (CDAI)

TERAZ W SERII
PLATYNOWA
KOLEKCJA
ZNAJDZIESZ
ZESTAW
4 KULTOWYCH
GIER
W UNIKALNYM
WYDANIU!



Antologia Blizzard®

StarCraft®, Brood War®, Diablo®, WarCraft® II Battle.net® Edition

battle.net®
HUMAN NA FENOMENALNYCH WYNIKACH



Gry w angielskiej
wersji językowej



CD Projekt i Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. StarCraft®, Brood War®, Diablo®, Warcraft®, Battle.net® i Blizzard Entertainment są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment, Inc. w U.S.A. i innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli.

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

- ▶ PRODUCENT: REBELMIND
- ▶ WWW.REBELMIND.COM
- ▶ DATA PREMIERY: PIERWSZA POŁOWA 2006

QN'IK | WIERNY NAŚLADOWCA DIABLO

Frater zadowoli wszystkich tych, którzy tęsknią za Diablo dobrą, hack'n'slashową rozgrywką.

Wygląd, sterowanie, przyjemność sieczenia wrogów – to może być następca Diablo!

nych wynalazców) oraz tabuny wrogów do ucięcia – czyli **wszystko to, za co kochaliśmy Diablo**. Do tego, z racji na dzisiejsze możliwości komputerów, wyglądające zdecydowanie lepiej. Czy jednak gra może się równać z wielkim poprzednikiem? Grałem w dwie wersje demonstracyjne (przygotowane dla prasy) i muszę powiedzieć, że jestem bardzo dobrej myśli!

Mile deja vu

Spójrzcie na menu – jeśli graliście w tytuły Blizzarda, od razu będziecie wiedzieli, gdzie, co jest. **Interfejs** zatracą wręcz plagiatem, co jednak mnie, jako graczy, wcale nie przeszkadza. Wersja, w którą grałem, różniła się jednak od Diablo kilkoma elementami i mam nadzieję, że zostanie to zmienione do czasu wypuszczenia ostatecznego produktu. Brakowało m.in. możliwości strzelania „w ciemno” (co w grze Blizzarda można było robić przy wciśniętym Shiftcie), ekrany menu nie znikwały po wciśnięciu spacji, nigdzie nie znalazłem mapy, używanie eliksirów zdrowia było mniej intuicyjne... Mógłbym tak jeszcze trochę wymieniać, ale nie widzę w tym sensu – i tak pewnie wszystko zostanie wytknięte przez betatesterów i w sklepach dostaniemy już pełnokrwiste Diablo 2,5, czyli Fratera.

Inne 'ficzery'

Cóż jeszcze: w grze będzie cykl dobowy, możliwość używania czarów, rozwijania postaci, samodzielne łączenie przedmiotów, korzystania z pomocy poskromionych bestii i wiele innych elementów, bez których dzisiaj dobry hack'n'slash nie mógłby zaistnieć. Co ciekawe, w dostarczonej mi wersji w każdej chwili bez utraty many można było przenieść się do pomieszczenia (odpowiednika miasta z Diablo), w którym jednak bez pieniędzy uleczyć się było nie sposób – niestety to całkiem niezły pomysł.

Nie mam już więcej miejsca, by wymieniać resztę atrakcyjnie zapowiadających się „ficzerów”, ale nie wątpię, że jeśli graliście w **Diablo** i **Dungeon Siege'a**, mniej więcej wiesz, czego się spodziewać. Ja w każdym razie już zacieraam ręce!

PS Byłbym zapominał. Grę robi polska ekipa Rebelmind. [CDA]

Uwielbiam obie części Diablo. Pierwszą przeszedłem kilkanaście razy, drugą kilka, ale w końcu wykonywanie tych samych questów się nudzi. Z bardzo szeroko otwartymi ramionami powitałbym Diablo III, ale nie oszukujmy się – w najbliższym czasie nie ma co nań liczyć.

Blizzard jest teraz zajęty innymi grami, a że nie chce iść na łatwiznę i trwonić swojego dobrego imienia na odcinanie kuponów od dawnego przeboju. Na trzecią część sagi jeszcze poczekamy. Chwała im za poważne podejście, jednak gracze lubią rzeczy im znane, czego dowodem popularność setek niewiele różniących się od poprzedników sequeli. Cały ten długi wstęp piszę po to, by

bardzo odważnie oznajmić: **wiele wskazuje na to, że Frater zadowoli wszystkich tych, którzy tęsknią za Diablo dobrą, hack'n'slashową rozgrywką.**

Jeden zły, trzech wspaniałych

Rzecz dzieje się w Europie na przełomie XIX i XX wieku. Potężny mag, Marcus Dominus Ingens, odkrył tajemnicę kamienia filozoficznego, dzięki czemu stał się nieśmiertelny. Aby nie mieć konkurencji, zabił wszystkich alchemików, którzy również mogli do tego dojść, i zamknął ich dusze w złotych pojemnikach. Dało mu to moc tak potężną, że zaczął kontrolować demony z piekiel. Jedyne, czego mu brakuje do ostatecznego zapanowania nad światem, to pokonanie Bożego Wysłannika. Jego niecny plan udaremniony może być tylko przez jednego z trzech bohaterów: łowcy demonów Simona, pogromczyni wilkołaków Eleny lub Tong Wonga – niszczyciela demonów Qi-Mei.

Czy Frater ma szansę?

Mamy więc trzy postacie do wyboru, potężnego wroga, masę lokacji do zwiedzenia (stare zamczyska, ruiny, lochy, dzieła szalo-

Z tak pojemnym ekwipunkiem mogą pozwolić sobie na mały bałagan.

PC CD-ROM

Platynowa Kolekcja

NOWY GORĄCY TOWAR



Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCYJONOWANYCH
GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER
ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER,
KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ NA POLSKIM RYNKU.

Platynowa Kolekcja

TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA:
59,90 ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

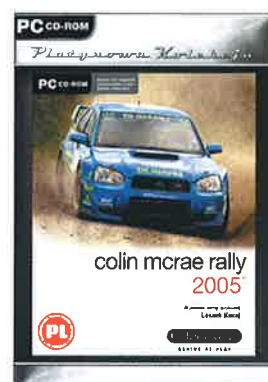
NIE TRĄĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA.
WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

Nowości w serii!

JUŻ W SPRZEDAŻY:



Trainz Railroad Simulator 2006



Colin McRae Rally 2005



platyna.cdprojekt.com

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ TE GORĄCE GRY:



The Elder Scrolls III: Morrowind
z dodatkami Tribunal i Bloodmoon



Gothic II



Ground Control II:
Operation Exodus



Heroes of Might and Magic IV
z dodatkami The Gathering Storm
i Winds of War



Silent Storm
z dodatkami Sentinels



RollerCoaster Tycoon 2
z dodatkami Zakręcone Światy
i Zakręcone Czasy

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

ALLOR | PLANESCAPE: TORMENT I KOTOR 2... W FAERUNIE!

FORGOTTEN REALMS

Neverwinter Nights 2

Neverwinter Nights to jeden z najlepszych RPG-ów ostatnich lat. A choć w single'u oryginalne kampanie pozostawiały nieco do życzenia, świetny moduł sieciowy, dołączony do gry edytor i podatność na modyfikacje sprawiły, że w trzy lata po premierze ma się nadal nieźle. Zaś dodatkowych modułów jest całe zatrzęsienie. Nie znaczy to jednak, że nikt nie pracuje nad „dwójką”...

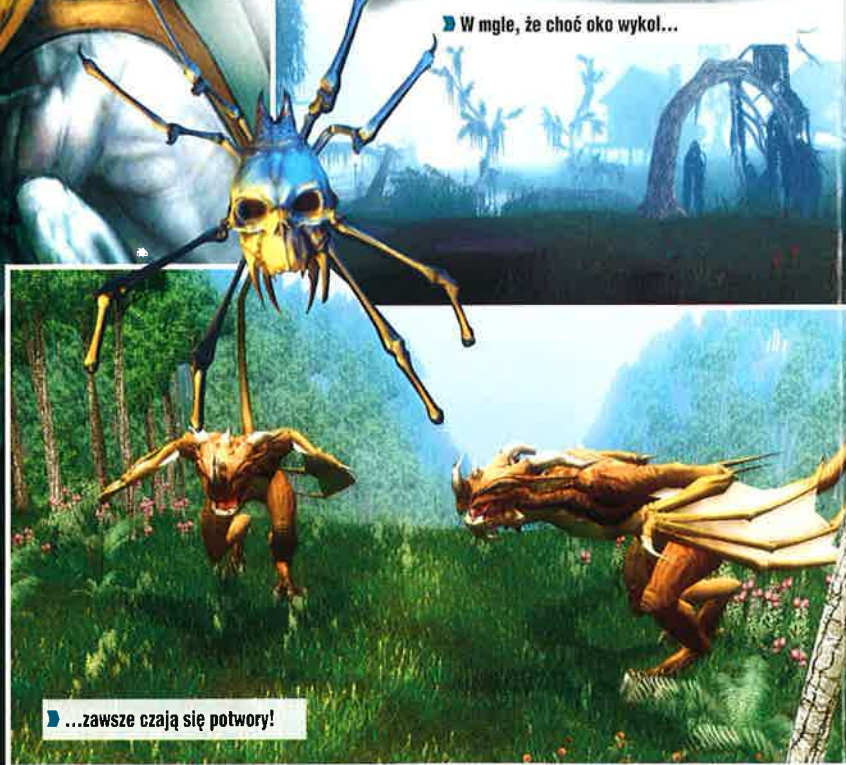
Wprawdzie przez pewien czas nie było nawet wiadomo, kto ma prawa do tego tytułu, ale ostatecznie Atari wygrało z (w zasadzie już nieistniejącym) Interplayem i Obsidian mógł się zabrać ostro do roboty. Tak, tak – za „dwójkę” nie będą już odpowiedzialni ludzie z Bioware'u (zajęci pewnie kontynuacją Jade Empire i dwoma kolejnymi RPG-ami). Ale to nawet lepiej, bo – po pierwsze – takie Jade Empire wyszło tylko na Xboxa (i było połączeniem średniego RPG z bijatykami), a po drugie, Obsidian nie tak dawno wypuścił bardzo miłego KotOR 2, wcześniej zaś trzon tworzących go ludzi pracował

Za kolejnego Neverwintera zabrali się jedni z najlepszych specjalistów od gier RPG.

choćby nad grą Planescape: Torment. A to oznacza jedno – za kolejnego Neverwintera zabrali się jedni z najlepszych specjalistów od gier RPG dla pojedynczego gracza – w końcu P.T. do tej pory jest pod tym względem nie do pobicia!

Bitwa na bagnach

Mimo niezbyt odległej daty premiery o fabule wiadomo niewiele. Nasz bohater pochodzić będzie z małej wioski zwanej West Harbor, położonej na bagnach gdzieś w okolicach miasta Neverwinter i... wcale nie będzie bohaterem, a zwykłym jej mieszkańcem. Ma to o tyle istotne znaczenie, że choć już na samym początku weźmiemy udział w bitwie z małą armią najeźdźców zwiastującą nadchodzące problemy, to dla wielkich będziemy nadal prostym chłopem. O przywitaniu a la „jedynka” zapomnijcie – wiele się jeszcze mgieł przez bagna przetoczy, zanim ważniejsze osoby zechcą zwrócić na nas uwagę.



W mgie, że choć oko wykol...

...zawsze czają się potwory!

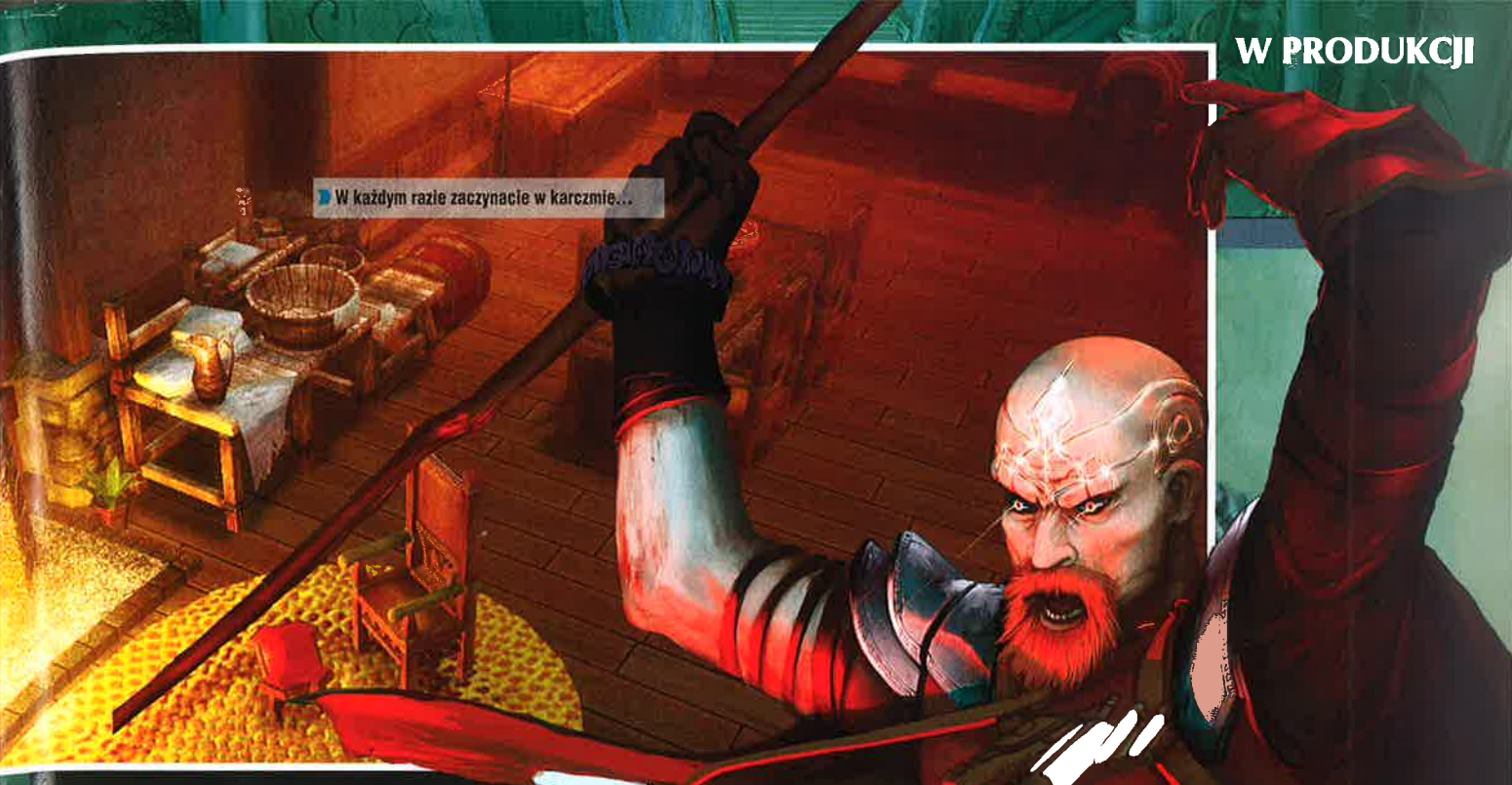
A w ramach uzupełnienia – nasza wioska wcale nie jest taką zwykłą zapadłą dziurą. Jak dowiemy się z pierwszego filmiku, założona została w miejscu, w którym dawno, dawno temu potężny czarodziej pokonał Bestię Ciemności... Tak więc mimo dość spokojnego startu, na brak epickiego rozmachu nikt narzekać nie powinien. Tym bardziej że na ukończenie fabuły trzeba będzie poświęcić od 40 do 60 godzin.

Czterech to drużyna

Zmieni się także podejście do towarzyszy. Nie tylko będzie ich można mieć aż trzech naraz, ale też będą to w końcu istoty z krwi i kości. Z własnymi celami, problemami i historią, które staną się częścią naszych wspólnych planów i przygód. Ale to nie jedyna zmiana. Dużo bardziej liczyć się także będą

nasze czyny. A widząc jak zostało to rozwiązane w modułach Premium do NWN (w których wybór nie ogranicza się jedynie do dobra/zła/praworządności/chaosu), można być pewnym, że pod tym względem wzorem będzie właśnie Planescape: Torment i to do niego, a nie NWN czy nawet Baldur's Gate'a będzie się porównywać „dwójkę”.

To zresztą nie koniec dobrych wiadomości. Na towarzyszy będziemy mieli bardzo duży wpływ: wybór ścieżek rozwoju, broni czy pancerzy to tylko jedna strona medalu, nasze działania będą bowiem wpływać także na ich podejście do świata, możliwa będzie nawet zmiana ich charakteru. Towarzyszyć nam będą zresztą nie tylko dwunogi, pojawiają się również wierzchowce! I jeszcze jedno: w pewnym momencie gry staniemy się właścicielami zamku. Wiem,



W każdym razie zaczynacie w karczmie...

wiem: „to już było”, choćby w BG2, ale jak powiedzieli twórcy w jednym z wywiadów, mamy mieć możliwość pozostawienia w nim naszych towarzyszy, by np. zajęli się pracą nad nowymi zaklęciami. A przyznacie chyba, że to brzmi już co najmniej intrygująco?

Nowy engine?

Choć Obsidian otrzymał od Bioware'u Aurore (silnik, na którym opierał się pierwszy NVN), cały podsystem odpowiedzialny za grafikę został napisany od nowa, co zresztą od razu rzuca się w oczy na screenach. Swobodnie pofaldowany teren, efekty pogodowe, cykl dnia i nocy, kołyszące się na wietrze drzewa i krzewy, najnowsze bajery graficzne, a do tego pełna swoboda w ustawianiu obiektów oraz możliwość ich modyfikacji. Od zmiany wielkości i kolorów, przez tekstury i dodatki, co dotyczy się zresztą także obiektów „żywych”, po potwory.

Gdy jeden z twórców powiedział w wywiadzie „koniec wojen klonów”, nie była to tylko przenośnia – teraz każdy goblin w bandzie będzie mógł wyglądać inaczej! W końcu będziemy mieli także porządne lasy, bo nawet jeśli stworzone zostaną z jednego tylko gatunku drzewa, każde z nich będzie inne: różne grubości, wygląd i liczba konarów, gęstość listowia – wszystko to będzie można modyfikować (a także zostawić generatorowi liczb losowych, jeśli nie będzie się nam tego chciało robić ręcznie).

Nadal dostępny będzie jednak tylko widok TPP, ale FPP ponów zupełnie by do gry nie pasował, co ma się okazać oczywiste, jak twórcy ujawnią więcej informacji... Tych, którym w NVN brakowało płaszczy, ucieszy także wiadomość, że pojawią się one w „dwójce”. I to razem z kilkoma odmianami krasnoludów, elfów, gnomów... w zasadzie wszystkimi grywalnymi rasami z D&D ze swoimi odmianami!

Edytor, Net i narzędzia dla Mistrza

Integralną częścią pakietu NVN 2 będzie również ulepszony edytor i klient DM. Domorośli twórcy mają mieć równie duże możliwości, co ludzie z Obsidianu. Można być także pewnym równie dobrego supportu jak w przypadku NVN, a poza tym nowe narzędzia mają być – mimo większych możliwości



Na dworze rozświetlona księżycem noc...



I dziwna krypta. Rzucajcie na inicjatywę.

– także prostsze w użyciu, bardziej intuicyjne, więcej rzeczy będzie można przy ich pomocy zrobić bez potrzeby zabawy ze skryptami.

Jeśli chodzi o liczbę graczy, ma być nie gorzej niż w „jedyńce”, czyli będzie ich przynajmniej 64 na jednym serwerze, z możliwością łączenia tych ostatnich w większe światy. Pojawią się również serwery dedykowane, w dodatku wiele pracy wkładane jest w to, by „dwójka” miała większe możliwości jako platforma pod moduły MMORPG, w czym pomóc ma także dysponujący większymi możliwościami moduł DM.

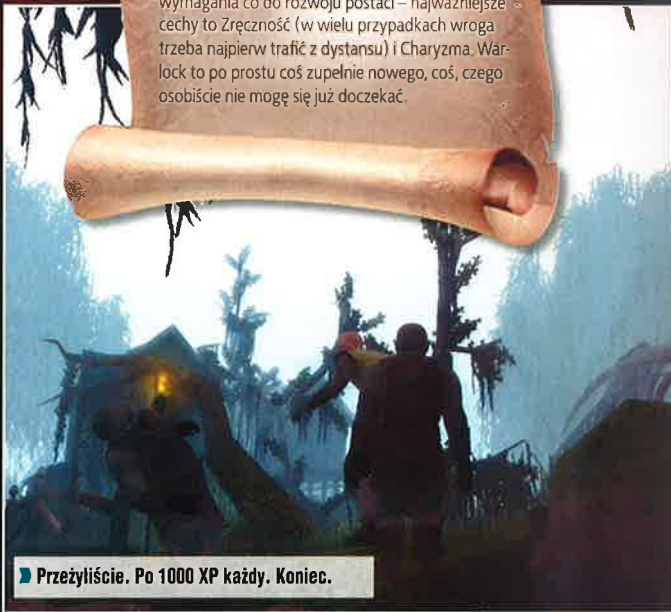
Na co czekamy?

Sumując: co najmniej czterdzieści godzin kampanii w single'u, znacznie lepiej potraktowani towarzysze, zupełnie nowy engine graficzny, zasady D&D 3.5, nowa klasa podstawowa, wierzchowce, edytor i tryby multi o jeszcze większych możliwościach...

Brzmi to wszystko wprost fantastycznie, a w dodatku premiera może mieć miejsce (jak obiecują twórcy) już w lecie tego roku. [GDA]

Nowa klasa – Warlock

W „dwójce” pojawi się nowa klasa podstawowa Warlock. Coś jak połączenie maga z wojownikiem (wytrzymałość na poziomie kapłana, wybór broni podobny jak u barda), ale... nie dość, że nie musi on przygotowywać zaklęć jak czarodziej (Wizard), to w dodatku nie jest nawet ograniczony w liczbie rzucanych dziennie zaklęć jak zaklinacz (Sorcerer). Bo dla niego są to zdolności czaropodobne (spell-like)! Oczywiście ich wybór jest dużo mniejszy (na dwudziestym poziomie zaledwie 12 – w sumie!), z czego tylko jedna stricte ofensywna, ale za to a) można ją modyfikować (nie ma problemu – poza odpowiednim poziomem postaci – by stała się Stożkiem zimna czy Kulą ognia), b) rzucać choćby co rundę, zadając obrażenia niewiele mniejsze niż czarodziej. Inna jest jednak stojąca za tymi obrażeniami mechanika (bo to nie czary, a zdolności), inne także wymagania co do rozwoju postaci – najważniejsze cechy to Zręczność (w wielu przypadkach wroga trzeba najpierw trafić z dystansu) i Charyzma. Warlock to po prostu coś zupełnie nowego, coś, czego osobiście nie mogę się już doczekać.



Przeżyliście. Po 1000 XP każdy. Koniec.

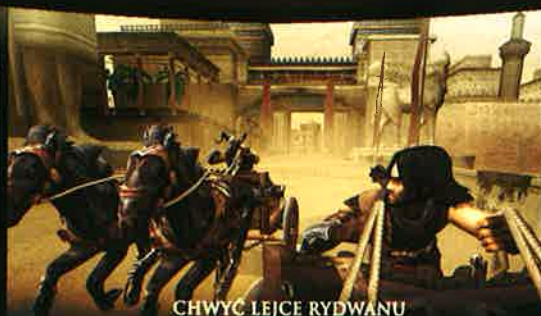
PIERWSZY CHCE WYZWOLIĆ SWÓJ LUD...

„Fantastyczna graficznie
i fabularnie kontynuacja kultowej serii”

GRY OnLine
www.gry-online.pl



WYPRACUJ WŁASNY STYL. KORZYSTAJ
Z NIEZWYKLE SZYBKICH CIOSÓW
I ZAAWANSOWANEGO SYSTEMU
WALKI DOWOLNEJ.



CHWYĆ LEJCE RYDWANU
I WALCZ NA ULICACH BABILONU.



JAKO MROCZNY KSIĄŻĘ, UWOLNIJ
ZABÓJCZY BICZ ZE SZTYLETÓW.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

...DRUGI CHCE GO ZNIEWOLIĆ!

PRINCE of PERSIA®

DWA TRONY

JUŻ WKRÓTCE!



JEDEN WOJOWNIK. DWIE DUSZE.

16+
www.pegi.info



PC
DVD
ROM

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia™ created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.



The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Nadchodzący czas będzie dla fanów komputerowych RPG okresem obfitych żniw. W ciągu kilku – może kilkunastu – miesięcy na rynek ma wejść wiele tytułów z kultowych serii gatunku. Dla graczy będzie to prawdziwa uczta, dla producentów – ostra walka na miecze, czary i topory. Jednym z najpotężniejszych wojowników w tym starciu jest posiadający tysięczne rzesze gorących zwolenników na całym świecie Oblivion.



Stanowi on czwartą część cyklu The Elder Scrolls, tworzonych przez amerykańską firmę Bethesda Softworks. Seria TES (popularny wśród fanów skrót od The Elder Scrolls) zapoczątkowana została w 1994 roku grą Arena i od tego momentu zajmuje miejsce w czołowej komputerowych gier role-playing, a każdy kolejny produkt cyklu zyskuje rangę punktu odniesienia dla innych CRPG.

Nowa epopeja

The Elder Scrolls IV: Oblivion ma rozwijać główne założenia obowiązujące w całej serii, przy jednoczesnym minimalizowaniu wad swego poprzednika, Morrowinda. Główny nacisk w najnowszej odsłonie położony został na epicki rozmach gry – zarówno pod względem klimatu, złożoności rozgrywki, jak i fabuły. W końcu twórcy pokusili się o sięgnięcie po klasyczny schemat otwartego konfliktu dobra ze złem. O ile w poprzednich częściach jest to starcie toczące się raczej w tle, niezadko

niejednoznaczne lub przynajmniej niedominujące, tak teraz ma być ono zdecydowanie wyeksponowane.

Akcja gry toczy się w sześć lat po wypadkach, w których mieliśmy okazję uczestniczyć grając w trzecią część serii. Na kontynencie Tamriel rozpoczyna się starcie między śmiertelnikami, na których czele stoi chylące się ku upadkowi Imperium, a demonicznymi najeźdźcami – Da-

specjalnie wyrafinowany, jednak z doświadczeń z poprzednich gier można się spodziewać po Bethesda wielu odstępstw od czarno-białej konwencji i kojących ucieczek w inteligentną i niesztampową szarość...

Na ratunek świata

Główne zadanie w Oblivionie powierzy nam konający cesarz Uriel Septim VII, jasnie panujący ze wszystkich poprzednich części TES.

Główny nacisk położony został na epicki rozmach gry.

edrami. Nie jest to jeszcze otwarty konflikt, ale sprawy zdecydowanie idą ku najgorszemu. Jak można się domyślić, zadaniem gracza będzie pokrzyżowanie planów daedrycznym najeźdźcom. Pomysł na główny wątek nie wydaje się

Natknijmy się nań przy opuszczaniu lochu, z którego – jak zwykle – będziemy zaczynać grę. Naszym celem będzie znalezienie jedyngo prawowitego spadkobiercy cesarskiego tronu. Tylko z jego pomocą możliwe będzie

Prowincja Cyrodill

Po tulaniu się na obrzeżach Tamriel w drugiej i trzeciej części serii, w „czwórce” gracz trafia w końcu do centrum całego Imperium – prowincji o wdzięcznej nazwie Cyrodill.

Jest to kraina o zróżnicowanym krajobrazie. Napotkamy w niej góry, bagna, łąki, obszary pokryte śniegiem, a przede wszystkim ogromne lasy. To właśnie gęste puszcze są jednym z elementów, który najbardziej elektryzuje graczy oczekujących na grę. Dzięki zastosowaniu technologii SpeedTree, stworzonej specjalnie na potrzeby efektywnego wyświetlania dużej liczby drzew, w Oblivionie będziemy mogli przemierzać gęste, dobrze animowane puszcze o dużej powierzchni. Uroków wędrowców przez gęstwiny dodawać będą nie tylko napotkani przeciwnicy, ukryte lokacje czy wędrowni NPC, ale także hasające tu i tam zwierzęta leśne.

Realia świata, z którym zetknijemy się w Cyrodill, wracają do standardów klasycznego, „średniowiecznego” fantasy. Podczas gdy w Morrowindzie przemierzaliśmy łąki pełne ogromnych grzybów, pokryte popiołem pustynie, walczyliśmy z przerażającymi owadami i zwiedzaliśmy miasta o dziwnej architekturze, tak w The Elder Scrolls IV wracamy do osiedli i typowego średniowiecznego entourage'u. Jednak gracze, którym wybujała fantazja świata Morrowinda wciąż nie zaspokoiła łaknienia odmienności, także napotkają w grze coś dla siebie. Możemy być pewni, że ze światem całkiem różniącym się od śmiertelnego, zetknijemy się po przekroczeniu wrót Otchłani – tytułowego Oblivionu. Taką bowiem możliwość szykuje nam też Bethesda w „czwórce”.



zamknięcie Bram Otchłani, przez które do cesarstwa przenikają złowrogie Daedry.

Zadanie sprawia wrażenie niecierpiącego zwłoki, ale twórcy twardo stoją na stanowisku, że misja, którą zleca nam umierający cesarz, spokojnie może być odłożona na dalszy plan. Gracz zatem będzie się mógł rzucić w wir zadań pobocznych, rozgrywek między gildiami, zdobywania pozycji, bogactw i odkrywania niezbadanych potacji świata.

Oblivion w potocznym sensie „przejsz” się nie da. Można ukończyć główne zadanie, ale potem nic nie stoi na przeszkodzie, by spokojnie grać dalej, w nieco zmienionym w stosunku do stanu pierwotnego świecie. Właśnie ten ogromny nacisk położony na nieskrępowanie gracza jest znakiem firmowym serii. Hasło jej

Twoja mama musiała być na
niezłej imprezie, byczku...



A oto najnowszy wrzask średnio-
wiecznej mody: hełm z uchwytem
na doniczkę zamiast piórpusza.



przyswiecające 'Live another life' (Przeżyj inne życie), zmusza twórców do podjęcia starań, by świat gry oferował dużą liczbę szeroko pojętych możliwości.

Podróż w otchłani

Obszar Obliviona będzie imponujący. Powierzchnia terenu ma oscylować wokół 16 mil kwadratowych (ok. 40 km²), czyli jest o połowę większa niż w Morrowindzie. Niektórych graczy taka perspektywa może przyciągnąć o zawrót głowy. Już w poprzedniej części łatwo było się zgubić, szczególnie na początku rozgrywki. W Oblivionie szansa ta proporcjonalnie wzrośnie. Zwiększony oraz – jak wszystko wskazuje – bardziej urozmaicony świat to jednak element, który dla zapalonych miłośników pełnowymiarowej rozgrywki może być tylko zaletą. Im więcej różnych krain możemy odwiedzić, tym więcej dostajemy dróg do wyboru. Im więcej dróg do wyboru, tym mniejsza liniowość rozgrywki. A im mniejsza liniowość, tym pełniej i intensywniej możemy „żyć innym życiem” – i o to właśnie chodzi.

Paradoksalnie wędrowanie po całej tej wielkiej krainie powinno być szybsze niż w poprzedni-

ku Obliviona, a to za sprawą wprowadzenia opcji Fast Travel. Dzięki niej będziemy mogli w większości przypadków błyskawicznie (jeśli chodzi o czas rzeczywisty, a nie ten, który upływa w grze, rzecz jasna) przenieść się do danego miejsca, które już odwiedziliśmy podczas naszych wojaży. Znacznie zmniejszone będzie dzięki temu ryzyko znudzenia się niekończącymi się podróżami przez obszary, które znamy jak własną kieszeń.

Rzecz o nasyceniu

W głowach co bardziej nieufnych czytelników może się jednak zatląć w tym momencie niepokój. Po co byłby cały ten zabieg powiększenia świata, gdyby obszar gry nie był proporcjonalnie urozmaicony? I rzeczywiście w Cyrodill nie powinniśmy narzekać na monotonię spowodowaną zagospodarowywaniem przestrzeni na siłę. Zwiedzimy dziewięć miast plus kilkanaście mniejszych osiedli oraz 200 lochów (ruin, podziemi, jaskiń, zamków, świątyń, opuszczonych dworów itd.). Świat zaś

Rodzice Otchłani



Bethesda Softworks to jedna z tych firm, które graczom kojarzą się przede wszystkim z jedną linią tytułów. W Polsce większość osób wiąże ją jedynie z serią The Elder Scrolls. Tymczasem Bethesda ma na koncie dwudziestoletnią historię, zarówno w roli producenta, jak i dystrybutora. Firma została założona w 1986 roku przez Christophera Weavera. Początkowo zajmowała się głównie grami sportowymi (!) – jej pierwszym produktem był Gridiron! – bardzo nowatorska jak na owe czasy sportówka na Amigę i Atari. Paradoksalnie to jednak tworzenie CRPG wyszło Bethesda najlepiej. Dzięki temu firma, która w latach 90. stała na krawędzi bankructwa, obecnie zatrudnia ponad sto osób, a budżety jej kolejnych produkcji idą w miliony dolarów.

Warto się przyglądać jej dalszym losom, tym bardziej że obok serii TES firma zajmie się także rozwojem kultowego postapokaliptycznego cyklu Fallout. Trzymamy zatem kciuki za postępy chłopaków ze stanu Maryland.

Przyszłość The Elder Scrolls IV rysuje się w świetlanych barwach.

Czeka na jelenia?



zostanie zaludniony przez ponad półtora tysiąca NPC (Non-Player Character).

Fakt zmniejszenia liczby lochów w stosunku do Morrowinda uważam za zaletę. Dzięki temu można się spodziewać, że lokacje te będą bardziej dopracowane i mniej powtarzalne (tworzone są zresztą przez ludzi, a nie automat), przy tym nie będziemy się na nie natykać co krok, tak jak w trzeciej części. Wciąż zresztą ich liczba jest ogromna i dla konkurencyjnych tytułów pod tym względem deklasująca. Już jednak na fakt zmniejszenia liczby NPC patrzę z pewnym niepokojem. Rodzi to ryzyko, że w Cyrodill będzie problem z ukazaniem tętniącego życia. Szczególnie jeśli chodzi o miasta. Może być tak, że choć będą one przytłaczająco rozbudowane i imponowały architekturą, równocześnie będą sprawiały wrażenie wyludnionych. Możemy mieć tylko nadzieję, że twórcy gry umiejętnie wykorzystali tę i tak okazałą liczbę postaci niezależnych.

O kurna, ale chata. I do tego wcale nie kurna.



Tchnienie życia

Zresztą umiejętności NPC-ów znacznie rozwinęto. Każdy dialog występujący w grze jest czytany przez lektorów (razem nagrano ponad 50 godzin rozmów) – i to nie byle jakich. Wśród osób podkładających głos znajdziemy doświadczonych aktorów, których znamy ze „Star Treka”: Patricka Stewarta, Terence’a Stampa, Seana Beana, grającego rolę Boromira we „Władcy Pierścieni” czy kojarzoną być może przez starszych graczy Lyndę Carter, która wslawiła się niegdyś rolą Wonder Woman. (Kiedy się patrzy na te nazwiska, można mieć wrażenie, że to właśnie na opłaceniu ich gaży poszły w dużej mierze pieniądze uzyskane ze sprzedaży Morrowinda.) ;)

Ale na głosie się nie kończy. Dzięki zaawansowanemu systemowi Radiant AI, NPC mają toczyć własne życie, niezależnie od poczynąń gracza. Będą więc sypiać, rozmawiać z innymi postaciami, chodzić do pracy, na zakupy, do karczmy czy na modlitwę do świątyni, a nawet wypełniać własne misje, zlecone im na przykład przez gildie. Jeśli zajdzie taka potrzeba, zapolują na zwierzynę w pobliskim lesie, a jeśli będą naprawdę zdesperowani – niektórzy zaczną kraść. Utworzenie całej siatki potrzeb i działań postaci niezależnych da nam złudzenie uczestnictwa w świecie pełnym głębi – w połączeniu z jego ogromem efekt może być fenomenalny. (Czyli nie- ma! jak w Ultimie 7 z roku 1992... to się nazywa postęp – dop. red.)

Pełne zanurzenie

Każda gra The Elder Scrolls wyznacza nowe standardy w dziedzinie grafiki komputerowych RPG. Najlepszym przykładem może tu być Morrowind, który mimo trzech lat, jakie upłynęły od jego wydania, wciąż zachwyca swą oprawą. Ten trend jest w pełni kontynuowany w Oblivionie. Poprzeczka wyznaczana

przez poziom graficznego kunsztu czwartego TES może być śmiałym wyzwaniem dla najnowszych shooterów. Nie ma potrzeby podawania tutaj długiej listy technologicznych nowinek i funkcji, które są wykorzystywane przez silnik Obliviona (mocno usprawnione Gamebryo). Żeby przekonać się o jego graficznej maestrii, wystarczy spojrzeć na screenshoty.

Na szczególną uwagę zasługuje widoczna na niektórych obrazkach wyraźna linia horyzontu. Tak, pole widzenia będzie ogromne – jeśli ujrzymy mającące na horyzoncie góry, będziemy mogli powędrować w ich kierunku i patrzeć, jak z wolna stają się w naszych oczach coraz większe, stopniowo zajmując całe pole widzenia – aż w końcu znajdziemy się u stóp ich masywów...

Ukłon w stronę praw fizyki

Ze strzelankami FPP, a konkretnie z H-L 2, Oblivion będzie miał związek nie tylko z powodu bardzo dobrej grafiki. To, co widzimy przed oczami, w dużym stopniu wpływa na możliwość wczucia się w grę, jednak ważną rolę odgrywa także stopień interakcji z otoczeniem. Duży jej poziom zagwarantuje nam system fizyki Havok – ten sam, który został użyty w Half-Life 2. Wyobraźcie sobie następującą sytuację. Wchodzicie do opuszczonego dworu... pełnego goblinów, które zaczynają na was szarżować. Zauważacie jednak coś jeszcze, wiszący pod sufitem solidny żyrandol – strzelać w podtrzymujący go łańcuch, by zobaczyć, jak ciężka konstrukcja przygniata szarżujące potwory. Takich smaczków powinno być sporo. Szczególnie jeśli zasmakujemy w używaniu czarów telekinezy, umożliwiających poruszanie przedmiotami na odległość. Efekt powinien być podobny jak w przypadku Gravity Guna w drugim H-L.

Narodziny bohatera

System rozwoju postaci w Oblivionie nie będzie różnił się zbytnio od tego zaprezentowanego w The Elder Scrolls III. Będziemy mogli grać reprezentantem (lub reprezentantką) jednej z dziesięciu ras zamieszkujących Tamriel:

– Masz nieźle rzeźbione mięśnie, stworze.
– A ty nieźlą „rzeźbę” miecza, rycerzu.



kilkoma rodzajami elfów, ludźmi, a także tak unikalnymi dla świata TES stworami jak koto-podobni Khajiiti i jaszczuroludzie, Argonianie. Będziemy mogli w szerokim zakresie zmienić wygląd naszego bohatera, m.in. ustawiać takie szczegóły jak wygląd twarzy, fryzurę czy wiek postaci. Po tej przystawce przystąpimy do konsumpcji dania głównego, czyli wyboru oraz podziału cech i umiejętności.

dziejskie oraz zdolności poboczne, w rodzaju Retoryki czy Handlu.

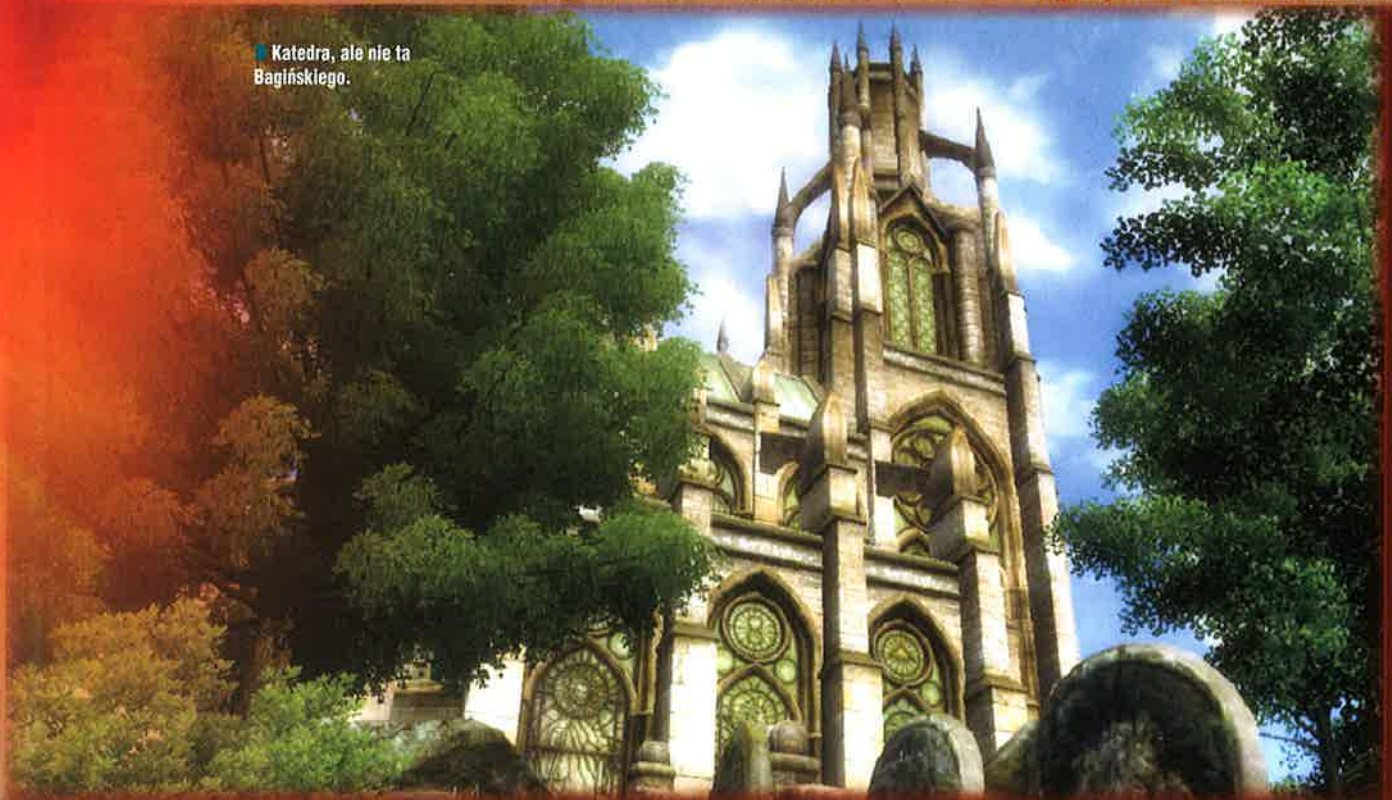
Umiejętności nie jest specjalnie dużo, szczególnie w porównaniu z poprzednimi częściami TES (choć na tle niektórych czołowych gier tej kategorii to i tak pokaźna liczba), co ma być jednak rekompensowane znacznym rozszerzeniem uzyskiwanych dzięki nim bonusom. Na

Grafika i fizyka TES może być śmiałym wyzwaniem dla najnowszych shooterów!

W Oblivionie mamy do dyspozycji 21 zdolności, pogrupowanych w trzy ścieżki rozwoju: złodzieja, maga i wojownika. Generalnie można je podzielić na odpowiedzialne za posługiwanie się różnymi rodzajami oręża i pancerza, używanie arkanów magicznych, talenty zło-

przykład odpowiednio rozwinięty Handel da nam możliwość zainwestowania w sklep, dzięki czemu lokalny kupiec będzie mógł kupować od nas droższe towary (takie transakcje to ważny element ekonomii w The Elder Scrolls).

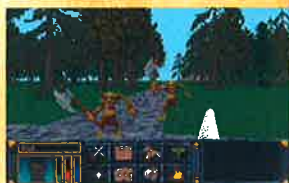
– Katedra, ale nie ta Baglińskiego.



Krótką historia TES

Seria The Elder Scrolls jest jedną z najbardziej znanych i zasłużonych w rozwoju komputerowych RPG. Oto krótka charakterystyka poprzedników Obliviona:

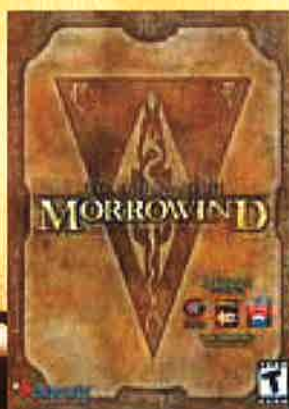
• 1994 – Arena – nazwa prototypu TES nawiązuje do jego pierwotnej koncepcji. Początkowo rozgrywka miała polegać na prowadzeniu drużyny wojowników, którzy wędrują od miasta do miasta Tamriel (tu zabawna ciekawostka – kształt i nazwa Tamriel, jednego z najśłynniejszych światów cRPG, pochodzi z sesji D&D, w którą w tym czasie grało kilku członków teamu), walcząc o mistrzowski tytuł z lokalnymi drużynami. W miarę postępów w pracach twórcy dodawali coraz więcej elementów RPG, co ostatecznie doprowadziło do zarzucenia pierwotnych założeń. Inspirowana przez gry takie jak Ultima Underworld i Legends of Valour, Arena stała się złożonym RPG z widokiem z oczu bohatera (rzadkość ówczesnie!). Redukcji uległa także liczba postaci, które mogliśmy prowadzić – koncepcja z drużynowej zmieniła się w single'ową. Kolejną charakterystyczną cechą gry był gigantyczny rozmiar świata, który mogliśmy dowolnie eksplorować. Arena stanowiła awangardę nowego podejścia do komputerowej rozgrywki RPG, twórczo rozwijanego zarówno przez Bethesda, jak i konkurencję.



• 1996 – Daggerfall – sukces Areny umożliwił intensywnie prace nad kontynuacją. I mimo że w pierwszej części możemy podróżować po całym Tamriel, a w sequele tylko po małym jego wycinku (styk prowincji High Rock i Hammerfell), to jednak świat Daggerfalla jest fizycznie dużo większy i wielokrotnie bardziej rozbudowany. Pod względem rozmiarów Daggerfall jest prawdopodobnie największym cRPG, jaki kiedykolwiek powstał. Liczba miast, wiosek, pojedynczych domów, świątyń, lochów, cmentarzy itd., jakie możemy zwiedzić w grze, idzie w tysiące. W dziesiątki tysięcy idzie liczba NPC, których możemy spotkać na własnej drodze. Miasta w Daggerfallu to tętniące życiem metropolie, przy których lokacje z innych gier (także z Morrowinda) pod względem wielkości prezentują się niczym zapadłe wsie. Do tego dochodzi znaczna liczba przedmiotów, zaklęć, zadań... Oczywiście ten ogrom nie przychodzi grze za darmo. Bardzo dużo w niej losowości i umowności, a także uciążliwych błędów (stąd część ta zwana jest też Buggedallem). Daggerfall, będąc pod wieloma względami wielokrotnie bardziej rozbudowany od Areny, odegrał ważną rolę w renesansie cRPG, który miał miejsce w latach 1996/97, i wytyczył drogę przyszłego rozwoju całej serii.



• 2002 – Morrowind – dzięki sprzedaniu ponad 4 milionów egzemplarzy ostatecznie ugruntował pozycję The Elder Scrolls. W porównaniu z gigantycznym światem Daggerfalla, Bethesda zmieniła koncepcję – randomizacja została zastąpiona rekordzielem. W związku z tym rozmiary świata zostały sprowadzone z powrotem w granice obejmujące percepcję przeciętnego gracza, co jednak nie zmieniło faktu, że dla wielu był to świat trudny do ogarnięcia. Dzięki zmniejszeniu losowości gra nabrała kolorów, a wciąż będąc niezwykle rozbudowaną i oferując przebogaty świat oraz świetną grafikę, zyskała tym samym ogromne rzesze fanów na świecie.



Zaraz oberwiesz za tę „rewelacyjną dietę”, jaką nam zalecicieś pół roku temu!

Podobnie jak we wcześniejszych grach cyklu The Elder Scrolls, kreacja postaci w Oblivionie różni się od typowego przydzielania punktów. Standardowo własne alter ego tworzy się podczas pierwszych minut rozgrywki – po ucieczce z więziennego lochu gracz zaznajamia się w trakcie kilku zaaranżowanych sytuacji z rozwiązaniami preferowanymi przez wojownika, maga i złodzieja, a dopiero na końcu tej „ścieżki zdrowia” podejmie ostateczną decyzję podsumowującą, który sposób gry najbardziej mu odpowiada. Oczywiście będziemy mieli także możliwość stworzenia postaci bez tej pomocy, z której to opcji skorzystają pewnie co bardziej doświadczeni gracze, jednak początkujący na pewno docenią zalety tego pierwszego, klimatycznego rozwiązania.

W drodze!

Po stworzeniu postaci rzucimy się w wir wydarzeń, którymi żyje Cyrodill, mozolnie eksplorując potężny świat, zgłębiając jego tajemnice, gromadząc bogactwa, prestiż oraz doświadczenie. Powoli będziemy zgłębiać zagadkę związaną z najazdem Daedrow, równocześnie angażując się w rozgrywki między lokalnymi frakcjami. Kiedy dorobimy się odpowiedniej ilości gotówki, będziemy mogli zrealizować pragnienie każdego obrońcy wdów i sierot, czyli zakupić własny, czworonogi środek transportu. Tak, w Oblivionie będziemy mogli jeździć konno (choć niestety niemożliwa będzie walka z grzbietu konia – aby zetrzeć się z przeciwnikiem, będziemy musieli z wierzchowca zejść). Zresztą na kupnie rączego rumaka się nie kończy, gdyż dopiero po zakupieniu odpowiednio reprezentacyjnej siedziby będziemy mogli stwierdzić, że faktycznie coś już w świecie Cyrodill znaczymy.



Naszym głównym celem będzie jednak nie gromadzenie bogactw, a wykonywanie zadań – zarówno dla przeróżnych organizacji działających w Cyrodill, jak i dawanych nam przez zwykłych (i niezwykłych...) mieszkańców tej krainy. Jeśli chodzi o liczbę subquestów, The Elder Scrolls zawsze imponowało i nic nie wskazuje, by Oblivion miał być gorszy. Bethesda zapowiada, że zadania będzie można wykonać na kilka sposobów, wychodząc przy tym poza

Wasze freudowskie skojarzenia mam gdzieś!!! Dla mnie to zwykły portal!



Ponad 1500 NPC ma toczyć życie niezależne od gracza.



Kariera a la Oblivion

W Oblivionie będziemy mogli dołączyć do szeregu organizacji, w zależności od naszych upodobań i preferencji postaci:

- Gildia Magów
- Gildia Wojowników
- Arena (Gildia Gladiatorów)
- Gildia Złodziei
- Mroczne Bractwo (Gildia Zabójców)

Jest duża szansa na to, że w grze będą też ukryte organizacje, o których istnieniu oficjalnie nic nie wiadomo.

Uczestnictwo w gildiach ma być sposobem na prowadzenie alternatywnej mini-kampanii. Będziemy mogli się w hierarchii danej gildii, wykonując coraz bardziej złożone misje i poznając coraz bardziej skryte sekrety naszej organizacji. Udział w gildiach da nam nie tylko ewidentne korzyści związane z ich specjalizacją (np. tworzenie magicznych przedmiotów w gildii magów czy tanie reperacje oręża w gildii wojowników), ale też przysporzy rosnącej stopniowo władzy i posłuchu wśród ludności. Ostatecznie będziemy mogli stanąć na czele jednej lub kilku organizacji, stając się potencjalnie najpotężniejszą osobą w cesarstwie.

PS Informacji o dwóch kolejnych tajnych frakcjach, obecnych w poprzednich częściach cyklu, czyli wampirach i wilkołakach, w zasadzie brak, aczkolwiek wspomniano już o istnieniu pierwszej z nich.

schemat „zanieś przedmiot A do kupca B”. Innymi słowy, mają być one rozbudowane i ciekawe. Co prawda, trudno znaleźć twórców RPG, którzy tego nie obiecują, ale, jak powiadają starzy Nordowie, do czterech razy sztuka.

System walki

W stosunku do poprzednich części, w których walka miała formę dość symboliczną i opierała się na niezależnych od gracza „rzutach na trafienie”, Oblivion zmienia sytuację o 180 stopni. Zdecydowana większość zarówno ataku, jak i obrony przejdzie bezpośrednio w ręce gracza. Jeśli widzimy, że brzeszczot leci prosto w stronę przeciwnika, a on nie zdola się uchylić, bez względu na to, jak niskie nasza postać ma umiejętności walki, a jak wysokie adversarz, zawsze go trafimy. Pytanie tylko, z jak dużą skutecznością. Wprowadzimy celność z jaką strzałę wypustymy, a także umiejętność uniknięcia przeciwnika nadal będą zależały od cyferek, ale tego akurat obejmie się już nie da.

Umiejętności walki wręcz, korzystania z pancerzy czy blokowania ciosów tarczą będą teraz odpowiedzialne nie za to, czy w ogóle uda nam się taką akcję skutecznie wykonać – to będzie kwestia doświadczenia i refleksu samego gracza – ale za to, jak duże obrażenia zadamy wrogowi i jak skutecznie będziemy podczas walki działać. Postać mająca słabo rozwiniętą umiejętność Bloku straci połowę życia na powstrzymanym ciosie oręża, podczas gdy inna, będąc mistrzem w tej dziedzinie, z takiej samej sytuacji wyjdzie jedynie z drobnymi zadraśnięciami. Dodatkowo rozwój umiejętności będzie nam dawał dostęp do specjalnych akcji – na przykład unikalnych ciosów. Dzięki przyjęciu takiego rozwiązania walki zyskają znacznie na dynamice i efektywności. Ataki, uniki, zwoady wymagające dużej koncentracji i zaangażowania gracza – wszystko to czeka nas w Oblivionie.

Jednak zmiana systemu walki wymusza także ograniczenia. Przede wszystkim zmniejszono w stosunku do Morrowinda liczbę broni. Pożegnajmy się z nożami do rzucania, gwiazdkami czy kuszami – jeśli chodzi o broń dalekościową, Bethesda skoncentrowała się wyłącznie na strzelaniu z łuku (co ma też swoją dobrą stronę, gdyż łucznictwo zostało mocno rozbudowane). Ograniczono także liczbę umiejętności odpowiedzialnych za walkę.

Trudno powiedzieć, czy zmiany te wyjdą grze na dobre. Nie każdemu musi się podobać konieczność szybkiego klikania myszą i walenia z dużą częstotliwością w klawisze, by wygrać pojedynek. Także uproszczenie systemu umie-

szono w stosunku do Morrowinda liczbę broni. Pożegnajmy się z nożami do rzucania, gwiazdkami czy kuszami – jeśli chodzi o broń dalekościową, Bethesda skoncentrowała się wyłącznie na strzelaniu z łuku (co ma też swoją dobrą stronę, gdyż łucznictwo zostało mocno rozbudowane). Ograniczono także liczbę umiejętności odpowiedzialnych za walkę.



jętności związanych z posługiwaniem się bronią jest rzeczą kontrowersyjną. Generalnie mamy tu do czynienia ze zmianą akcentów – złożoność została zastąpiona dopracowaniem i dynamiką. Czy wyjdzie to grze na dobre, okaże się dopiero w praktyce.

Złodziejem jestem!

W Oblivionie wyraźnie widać tendencję do maksymalnego ograniczenia znaczenia czynnika losowego i przekazania w ręce gracza jak największej odpowiedzialności za poczynania postaci. Oprócz wojowników najwyraźniej ujrzą to ci, którzy zdecydują się spróbować sił w złodziejskim fachu.

Za przygotowanie „systemu złodziejstwa” w Oblivionie odpowiedzialny jest Emil Pagliarulo. Nie każdemu czytelnikowi na dźwięk tego nazwiska zapala się w głowie lampka. Wystarczy jednak wymienić tytuł, którego był współtwórcą – Thief! – by wszystko stało się jasne.

Można się zatem spodziewać, że „system złodziejstwa” będzie w The Elder Scrolls IV



Cieężkie jest życie rycerza. Jasne, księżniczki, przygody, walki, zbawianie świata... fajnie. Ale wiecie, co się dzieje, jak masz założoną zbroję i roz-wolnienie?



Gdyby młodość wiedziała...



Gdyby starość mogła... Ta sama postać po 20 latach życia...

dobrze (d)opracowany. Jednak gracze, którzy już zacierają ręce w nadziei na otrzymanie zamiast TES IV Thiefa IV, powinni trochę wyhamować. Twórcy mniej lub bardziej wyraźnie zakomunikowali, że w Oblivionie nie będzie takiego nacisku na kwestie złodziejstwa jak w Thiefie, co – skądinąd – jest rzeczą oczywistą. I bynajmniej nie znaczy, że będzie to system ubogi.

Weźmy przykład pierwszy z brzegu – powiedzmy, że chcemy się włamać do stróżówki i ukradnąć z niej pewien list. Po pierwsze, musimy wziąć pod uwagę, czy mamy obecnie dzień, czy noc (oświetlenie ma spory wpływ na jakość naszego ukrycia). Po drugie, po jakim podłożu

się poruszamy. Po trzecie, gdzie w danym momencie patrzą strażnicy. I po czwarte (last but not least), jak dobrze mamy rozwiniętą umiejętność skradania się. Podobnie jak w Thiefie będziemy zresztą mieli do dyspozycji wskaźnik oznajmujący, jak dobrze jesteśmy w danym momencie ukryci – i kiedy powinniśmy brać nogi za pas.

Założmy, że wszystkie te czynniki przemawiają na naszą korzyść, a wskaźnik ukrycia utrzymujemy na bezpiecznym poziomie. Korzystamy z okazji, kiedy strażnik przy drzwiach się odwraca, otwieramy je i wchodzimy do środka. Okazuje się, że list jest zamknięty w szkatule. Do akcji wchodzi więc wytrych – i tu czeka nas

niespodzianka. Żeby dostać się do zawartości, będziemy musieli rozwiązać minigrę o stopniu trudności odpowiednim do poziomu umiejętności „Otwieranie zamków”, rodzaju użytego wytrychu oraz od stopnia skomplikowania samego zamka. A zatem znowu bierzemy sprawę w swoje ręce. I znowu, w zależności od tego, jak te wszystkie minigry zostaną zrealizowane (a będą nam one towarzyszyły także przy takich czynnościach, jak warzenie mikstur czy płatnerstwo), pomysł albo okaże się niewypałem, albo świetnym urozmaicheniem.

Czekając na Otchłań

Wygląda na to, że Bethesda dobrze wsłuchała się w głosy fanów. Oblivion ma szansę nie tylko na osiągnięcie poziomu poprzednika, ale i znaczne podniesienie poprzeczki. W stosunku do Morrowinda poprawiono bowiem nie tylko oprawę graficzną, zwiększając przy okazji złożoność i rozmiary, ale dokonano także znacznego postępu w dziedzinach, które w poprzedniej części utykały – dynamizmie i atrakcyjności gry.

Niektóre rozwiązania przyjęte w Oblivionie są wprawdzie co najmniej kontrowersyjne, ale tylko dłuższa rozgrywka będzie mogła dać odpowiedź na pytanie, czy wyszły one grze na dobre. Mimo to wydaje się jednak, że przyszłość The Elder Scrolls IV rysuje się w świetlanych barwach czy raczej – w światłach reflektorów. Oblivion zapowiada się na pozycję absolutnie obowiązkową dla każdego fana gatunku. Ale nawet gracze, którzy na co dzień nie przepadają za produktami z tej kategorii, mogą zostać zafascynowani tą produkcją.

A zatem do rychłego zobaczenia w Cyrodill! |GDA|



Uważajcie, my jesteśmy pod ochroną. Pójdźcie siedzieć za kłusownictwo!

MOONRIDER
Artykuł powstał w ramach
współpracy z
Wortalen Phoenix
www.phx.pl

TEMAT NUMERU

TOMB RAIDER: LEGEND

HUTELLO

Wszystko wskazuje na to, że panna Croft powróci na należne jej miejsce królowej action adventure.



LARA CROFT TOMB RAIDER

LEGEND

Widziałeś już model Lary Croft przygotowany przez studio Crystal Dynamics na potrzeby gry Tomb Raider: Legend? Nowa Lara jest bardziej atletyczna, wysportowana, pełna energii i wdzięku, jakiego postaci tej od dawna brakowało. To więcej niż tylko pozory – w kalifornijskim Palo Alto powstaje gra, na jaką fani Tomb Raidera czekali... od 1996 roku?

Nie wierze, by którykolwiek z czytelników CD-Action nie znał tej historii choćby w zarysie – ale z dziennikarskiego obowiązku warto ją przypomnieć. W 1996 roku angielskie studio Core Design pracowało nad trójwymiarową grą action-adventure, w której główną rolę miał odegrać wzorowany na Indianie Jonesie eksplorator pradawnych grobowców. Toby Gard, jeden z grafików zatrudnionych przy projekcie, wpadł na pomysł, by bohaterem gry została kobieta archeolog.

Nietrudno to zrozumieć, sam Toby jest bowiem typem faceta, który w niebieskich stał raczej w kolejce po „programowanie obiektowe” niż „atrakcyjny wygląd” czy „urok osobisty”. Obdarzona obfitym biustem poszukiwaczka skarbów jest więc ucieleśnieniem marzeń „geeka” o kobiecie idealnej.

Szybko się jednak okazało, że Lara Croft to ideał nie tylko dla Toby’ego Garda. Dzięki sprawnemu marketingowi temat „gry z laską w roli głównej” podchwytuje – jeszcze przed premierą pierwszego Tomb Raidera! – angiel-

ska prasa (m.in. The Sunday Telegraph i Financial Times), panna Croft trafia na okładki kolorowych magazynów, a gdy gra z jej udziałem trafia wreszcie na rynek, staje się jedną z **najbardziej dochodowych produkcji w historii branży**.

Sequel za sequelem

Szefowie koncernu Eidos, wydawcy gry, wiedzieli – a przynajmniej tak im się zdawało – jak wykorzystać popularność Lary Croft. Bardzo szybko na rynku pojawiły się kolejne części gry, **od oryginału różniące się niestety tylko poprawioną grafiką i odmiennymi lokacjami**. Równoległe cały czas działała marketingowa machina. Lara zaczęła się pojawiać na kubkach, koszulkach i śniadaniowych pudełkach, stała się bohaterką komiksów, teledysków, wreszcie doczekała się nawet kinowych filmów, w których w rolę panny Croft wcieliła się ponażona Angelina Jolie.

I w końcu zadziałało coś, co anglojęzyczni spece od marketingu nazywają „overexposure” – Lara i Tomb Raider po prostu znudziły

się ludziom, tym bardziej że kolejne gry z serii zdobywały coraz niższe oceny, a ostatnia wypuszczona na rynek część cyklu, Angel of Darkness, nie dość, że była słaba, to jeszcze wydano ją przedwcześnie, z mnóstwem błądów i niedoróbek. By uratować serię, Lara musiała przejść **gruntowny lifting** – i to najlepiej w miejscu, do którego udają się wszystkie gwiazdy z podobnymi kłopotami. W słonecznej Kalifornii...

Lara jedzie do Kalifornii

Tu właśnie, w Palo Alto, w odległości pół godziny jazdy samochodem od San Francisco, mieści się siedziba studia Crystal Dynamics, które na początku 2005 roku otrzymało **zadanie przygotowania nowej części Tomb Raidera**. Rzadko kiedy się zdarza, by właściciel praw do tytułu postąpił tak ostro jak w przypadku tego cyklu – właściwie z dnia na dzień studio Core Design, twórcy **wszystkich wcześniejszych gier z Larą Croft, straciło możliwość pracy nad kolejną częścią serii** na rzecz innej ekipy.

Studia, które współpracowało z Eidosem przy grach, takich jak saga Legacy of Kain/Soul Reaver czy niedawnym Project: Snowblind (trzeba dodać, że jednym z wcześniejszych projektów Crystal Dynamics były rewelacyjne platformówki z gekonem Gexem). Ludzie oddelegowani do pracy nad grą stanowili wcześniej trzon zespołu pracującego nad Soul Reaver: Defiance, co było tym bardziej uzasadnione, że nowy Tomb Raider korzysta ze zmodyfikowanego engine’u tamtego tytułu. Jednocześnie Eidos postanowił także **nakłonić do współpracy Toby’ego Garda**, który po premierze pierwszego Tomb Raidera odszedł z Core Design (by przez kilka lat tworzyć wydaną tylko na Xboxa grę Galleon: Islands of Mystery), i włączyć go w skład zespołu pracującego nad nową produkcją z Larą, zatytułowaną Tomb Raider: Legend.



» Cholera... za duży, by go oprawić w pierścionku.



» Laro – do gwiery potrzebujesz DUŻO kulek, a nie dużej kulki!



» Nowej Larze zamontowano w biuście reflektory!



» Cóż za wspaniały... profil.

■ Lara „Killer” Croft

Choć w nowej części Tomb Raidera nacisk położony będzie głównie na eksplorację labiryntów, mniej więcej 30% sekwencji gry będzie wymagało od Lary użycia broni. Choć nie stanowi on najważniejszego elementu zabawy, system walki znacznie rozbudowano. Podczas celowania z pistoletu kamera będzie umieszczona za ramieniem bohaterki. Dzięki użyciu specjalnego klawisza Lara będzie mogła wykorzystać otoczenie lub przeciwników, by wykonać szczególnie efektowne akrobaticzne ewolucje – wtedy czas zwolni (efekt bullet time'u), a gracz w locie będzie mógł np. posłać serię w kierunku kilku przeciwników.

W Tomb Raider: Legend przeciwnikami Lary będą przede wszystkim ludzie (to sprawa kontrowersyjna od czasu pierwszej gry, w której pani archeolog zabijała chronione bengalskie tygrysy) i... kilku innych przeciwników, o których Crystal Dynamics nie chce na razie mówić. Mówić nie chce, ale bazując na szkicach koncepcyjnych niezbyt dobrze ukrytych przed wrocławskimi pismakami z CDA można wywnioskować, że będą to m.in. starożytne golemi podobne do tych, z jakimi Lara walczyła w filmie.



► Od tego dotyku nie tylko lina by zeszytywała.



► Wrzuć monetę, wrzuć monetę... albo kup winietę.

Powrót do korzeni serii to coś, co zarówno twórcy gry, jak i jej wydawca starają się wyraźnie podkreślić.

Eksperyment dla każdego

– Zanim zabraliśmy się do pracy nad Tomb Raider: Legend – mówi Morgan W. Gray, jeden z producentów gry – przeprowadziliśmy pewien eksperyment. Radzę wam też go przeprowadzić i moge się założyć, że wyniki będą takie same. **Spytaliśmy ludzi, którzy dużo grali w serię Tomb Raider, która z części najbardziej im się podobała. Prawie wszyscy odpowiedzieli, że pierwsza, a nawet jeśli wpięrow wymienili dwójkę lub trójkę, zawsze chwalili też jedynkę. Dlatego na samym początku zadaliśmy sobie pytanie – „Co było takiego w pierwszym Tomb Raiderze, że do dziś ludzie go pamiętają?” – a potem, by znaleźć na nie odpowiedź, rozłożyliśmy tę grę na czynniki pierwsze.**

Powrót do korzeni serii to coś, co zarówno twórcy gry, jak i jej wydawca starają się wyraźnie podkreślić. Tak naprawdę nie jest to jednak potrzebne, bo już od pierwszych chwil spędzonych z Tomb

Raider: Legend czuć, że choć to całkiem nowa gra, duchem bardzo jest zbliżona do swojego pierwowzoru. Lara dysponuje tylko podstawowym ekwipunkiem, podczas eksploracji kolejnych poziomów może liczyć tylko na swoje akrobaticzne umiejętności, a kolejne etapy rozgrywają się tak jak w oryginalnym Tomb Raiderze, w starożytnych świątyniach i grobowcach. To w takich miejscach Lara czuje się jak w domu – a my czujemy, że to właśnie te lokacje, w których panią archeolog chcielibyśmy oglądać.

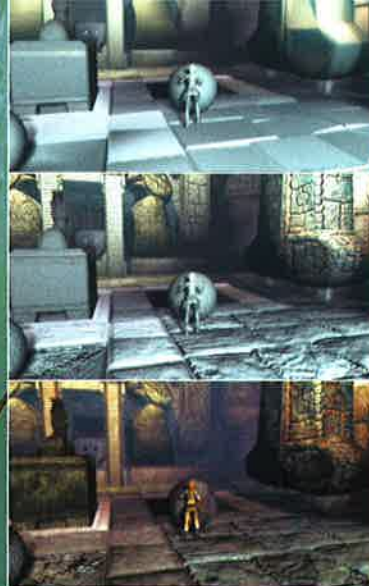
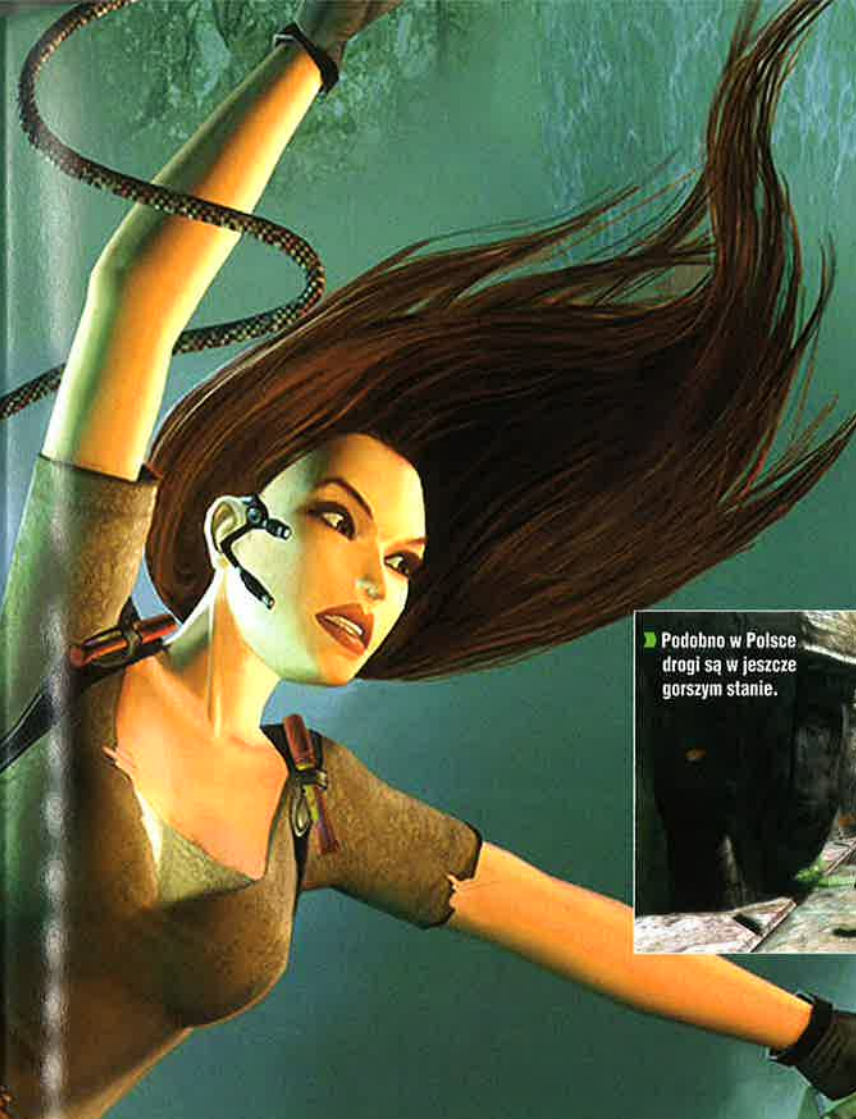
Panna Lara z Persji?

Dopiero po dłuższej rozmowie Morgan W. Gray przyznaje, że pierwszy Tomb Raider nie był jedynym źródłem inspiracji dla zespołu pracującego nad Legend. – Tak jak oryginalnego Tomb Raidera, na części składowe rozłożyliśmy wszystkie późniejsze części serii, włącznie z Angel of Darkness. Chcielibyśmy zobaczyć, co było w nich dobrego, a co się nie

udało – wyjaśnia Gray. – Oczywiście przyglądamy się też innym produkcjom trafiającym na rynek, nie możemy przecież tworzyć naszej gry nie patrząc na to, co robi konkurencja.

Fakt, to oczywiste, ale problem w tym, że niektóre gry były dla twórców Legend wyraźnie mocniejszą inspiracją – uważny gracz od razu zauważy, jak bardzo stylem rozgrywki, a nawet wyglądem nowy Tomb Raider przypomina ostatnie trzy części cyklu Prince of Persia. To o tyle zabawne, że przy okazji premiery Prince of Persia: Sands of Time członkowie ekipy pracujący nad tamtym tytułem przyznawali, że wzorowali się... właśnie na cyklu Tomb Raider.

O ile zazwyczaj narzekamy na takie „pożyczanie” pomysłów, tym razem trzeba przyznać, że wyszło to nowej produkcji z Larą na dobre – dzięki temu system sterowania jest bardziej elastyczny, daje graczom większą swobodę (m.in. zrezygnowano z krytykowanego „siat-



► Podobno w Polsce drogi są w jeszcze gorszym stanie.

■ Posłuchaj tego

Choć gra jest jeszcze daleka od ukończenia, jedno wiadomo już teraz – oprawa dźwiękowa Tomb Raidera: Legend stać będzie na najwyższym poziomie. Skąd ta pewność? Dawno już w przypadku twórców gier nie spotkałem osoby z taką pasją i zaangażowaniem podchodzącej do wykonywanej pracy jak Troels Folmann. Dlatego też o dźwięku w Tomb Raiderze: Legend najlepiej opowie on sam:

„Marzeniem wszystkich twórców dźwięku do gier są motywy muzyczne, które automatycznie dostosowują się do tego, co dzieje się na ekranie. To będzie jednak możliwe dopiero na sprężynie kolejnej generacji, na razie

więc musiałem wymyślić inny patent, by oprawa Tomb Raidera: Legend była bliska ideału. By osiągnąć zamierzony efekt zastosowaliśmy 'micro-scores', czyli króciutkie motywy muzyczne powiązane z obiektami i wszystkim tym, co może się z nimi stać. W grze jest ponad 1000 takich 'micro-scores'. Te motywy nakładają się na muzykę tła, dzięki temu to, co słyszy gracz, rzadko się powtarza. Czasem też dodajemy do tego kolejne tematy związane z konkretnymi wydarzeniami powiązanymi z fabułą. To skomplikowany system, ale daje niesamowite efekty.

Starałem się zadbać o to, by motywy muzyczne w każdej z lokacji były związane z jej kulturą. Dlatego też musiałem

zadbać i nauczyć się grać na wielu rzadkich instrumentach. Wykorzystaliśmy m.in. sakahatchi i bębny taiko z Japonii, fletnię pana z Ameryki Południowej, armeński duduk.

Mam dziwną pracę, bo moja rola w tworzeniu klimatu jest bardzo duża, ale mało kto ją dostrzega. Według badań, gracze całą swoją świadomą uwagę poświęcają temu, co widać na ekranie, a dźwięk dociera bezpośrednio do podświadomości. Dlatego też wiedziałem, że moja żona chciała mi ostatnio sprawić komplement mówiąc, że zupełnie nie zauważa efektów mojej pracy; he, he, he...”



Te stacje robocze przeznaczone są wyłącznie do generowania muzyki!

kowego” systemu, w którym długość kroków panny Croft czy kąt, o jaki się obracała, były ustalone i sztywne. Seksowna pani (panna?) archeolog porusza się teraz z gracją, jakiej nie miała w żadnej z wcześniejszych części serii.

■ Panny Tomb Raiderów nie było

Choć wielu członków ekipy z Crystal Dynamics uważa się za fanów cyklu, poprzednie produkcje z Larą Croft zespoł w ogóle potraktował z niewielkim szacunkiem. – Pierwszy Tomb Raider ukazał się w połowie lat 90. i mówiąc szczerze – przyznaje Morgan W. Gray – pod wieloma względami podeszliśmy do pracy nad Legend tak, jakby żadna inna część serii później się nie ukazała. Tak naprawdę zastanawialiśmy się więc nie nad tym, co robić po Angel of Darkness, ale jak przygotować kontynuację jednej z najważniejszych gier lat 90., by w połowie pierwszej dekady XXI wieku zyskała ona równie dużą popularność i znaczenie.

Potwierdza to sam Toby Gard, który mówi: – kiedy zacząłem pracę nad Legend, nie poświęcałem zbyt wiele uwagi temu, co działo się z nią (Larą – przyp. red) między pierwszym a tym Tomb Raiderem. W samych grach, komiksach i filmach pojawiło się wiele wątków, często sprzecznych ze sobą. Koncentrowałem się raczej na tym, jak przedstawić postać i zbudować jej historię, by można ją było kontynuować w kolejnych grach robionych przez Crystal Dynamics. Prawie cała historia Lary została napisana od początku. Co to za historia? Jak na razie Crystal Dynamics uchyliła tylko rąbka tajemnicy...

■ W 9 poziomów dookoła świata

Nie wiemy więc, dlaczego Lara tym razem wyruszy w podróż dookoła świata, nie znany również towarzyszy tej eskapady. W grze na pewno pojawią się służący panny Croft, a także Zip, znany z filmów gry Tomb Raider: Chronicles specjalista od różnego rodzaju gadżetów. Twórcy zapowiadają również kilka

niespodzianek (to oczywiste), wiemy jednak, że żadną z nich nie będzie – uff! – Kurtis Trent, czyli grywalna postać wprowadzona w Angel of Darkness.

Nieco większa część ujawnionych informacji dotyczy lokacji, w których będzie toczyć się gra. Wszystkich poziomów ma być dziewięć, a będą one rozrzucone po siedmiu zakątkach świata. Odwiedzimy więc Amerykę Południową (Boliwię i Peru), zachodnią Afrykę oraz górskie łańcuchy Himalajów. Programiści z Crystal Dynamics zastosowali pewną pomysłową sztuczkę, dzięki której podczas rozgrywania poziomów gracz nie widzi ekranu ładowania – cały poziom podzielony jest na kilkanaście (między 12 a 16) mniejszych segmentów, w pamięci zaś przechowywany jest segment, w którym znajduje się Lara, oraz wszystkie pozostałe bezpośrednio z nim połączone. Dzięki temu każdy z dziewięciu poziomów może być bardzo obszerny i rozbudowany.

Wciśnij klawisz. Szybko!

Jednym z tych etapów, zapewne najmniejszym, będzie posiadłość Lary (Lara's Mansion). Dom Lary będzie można zwiedzić, wybierając odpowiednią opcję z poziomu menu startowego – będzie tu można poćwiczyć sterowanie (również w ramach samouczka), jak i odkryć kilka sekretów ukrytych przez programistów (tu i w całej grze będzie można „odkryć” m.in. kostiumy Lary i swobodny dostęp do ukończonych poziomów).

Nowy system sterowania będzie wymagał nieco treningu, Lara zna teraz kilka ruchów wcześniej jej niedostępnych. Poza typowymi dla tej bohaterki akrobacjami, w Legend pojawiają się **nowe formy interakcji związane ze specjalnymi przerywnikami animowanymi**, wymagającymi ingerencji gracza. Jedną z takich scenek mogliśmy sami rozegrać (bo nie wiem, czy mówiłem – byliśmy na specjalnej imprezie, daleceko od Polski, by zapoznać się z nowym wcieleniem TR). Lara wchodzi w niej do komnaty peruwiańskiego grobowca, stawia pierwszy krok, kiedy nagle podłoga pod

nią zaczyna się sypać. Na ekranie zaczynają się pojawiać oznaczenia klawiszy, jakie należy wcisnąć, np. strzałka w lewo, gdy w animacji umyka przed spadającym głazem, lub skok, kiedy wskakuje na wyższą półkę. Rozwiązanie to w niezwykle pomysłowy sposób **wykorzystano także w normalnej grze** – gdy np. odrobinę źle wymierzysz skok nad przepaścią, Lara zawisa na skalnej półce jedną ręką, na ekranie zaś pojawia się klawisz, który momentalnie musisz wcisnąć, by podciągnęła się do góry. Właśnie **ze względu na takie smaczki Tomb Raider: Legend trafił do Crystal Dynamics!**

Graficzne smaczki

Podobnych detali jest zresztą więcej, a widać je właściwie na każdym poziomie gry. Dla przykładu niektóre akrobacje będą miały swoje specjalne, bardziej efektowne wersje wymagające wciśnięcia dłuższej kombinacji klawiszy – będziesz mógł z nich korzystać, by pomyśleć sobie „*ta, ale z tej mojej Lary debeściak!*”.

Grę będzie można zapisywać **tylko w określonych miejscach**, ale checkpointów jest tu na tyle dużo, że nigdy nie będziesz musiał przechodzić większego niż kilkudziesięcioszekundowy fragment danego etapu, na dodatek zawsze widzisz, w którym miejscu znajduje się kolejny punkt kontrolny (przedstawiono je w postaci niebieskich, półprzezroczystych rombów). Niektóre elementy grafiki informują cię także o tym, które fragmenty poziomu są interaktywne – Lara otrzymała teraz linkę z hakiem, którą może zaczepić o wszystkie przedmioty lśniące widocznym metalicznym blaskiem. Grafika nie tylko pomaga, ale także – a może przede wszystkim – wygląda. Zadbano nawet o to, by **ciuszki i włosy panny Croft były mokre po wyjściu z wody**. Zrezygnowano też z tradycyjnego inwentarza, a wszystkie przedmioty i ekwipunek (poza liną z hakiem to m.in. przymocowana na **mniej niż ongiś wydatnej piersi** latarka, flary, granaty, komputer PDA) znajdujący się w posiadaniu Lary pojawiają się na jej modelu w świecie gry.

**Podczas
rozgrywania
poziomów gracz
nie widzi ekranu
ładowania**



► Kolejną innowacją w najnowszym TR będą przystanki autobusowe. W ekwipunku pojawią się więc bilety ulgowe.

Fizyczne zbliżenia

Z tych mniej dostrzegalnych, ale wpływających na jakość gry elementów **największe wrażenie jednak robi model fizyki**, bezbłędnie – przynajmniej w tych fragmentach, które mieliśmy okazję zobaczyć – wykorzystany w rozgrywce. Według Riley'a Coopera, projektanta poziomów: – **model fizyki i pomysły na jego wykorzystanie to rzeczy wciąż nowe dla całej branży, a także dla naszego zespołu. Half-Life 2 to właściwie jedyna gra, w której użyto tego sensownie, ale mimo wszystko w sposób bardzo prosty. Odkryliśmy, że w grze z widokiem TPP można zrobić dużo, dużo więcej. Było to na pewno jedno z największych wyzwań, przed jakimi stanęliśmy podczas produkcji, ale z wyniku naszych starań jesteśmy naprawdę zadowoleni.**

Na zaprezentowanych poziomach Lara m.in. kołzysta z głazów obciążając jeden z końców naturalnej równoważni (przewróconego drzewa), by w ten sposób podnieść drugi koniec i wspiąć się po nim na wyższą półkę. W połączeniu z liną z hakiem ściągnęła na inną rów-

noważnię głaz z wysokości, który po upadku wyrzucił ją w górę z drugiego końca. To nie wszystko – największe wrażenie symulacja reguł fizyki zrobiła na mnie wtedy, gdy Lara rzuciła przed siebie kamyk (**dużą część elementów otoczenia można wykorzystać lub po prostu zniszczyć**) aktywując w ten sposób ukrytą przed nieuważnym śmiałkiem pułapkę.

Stara miłość nie rdzewieje

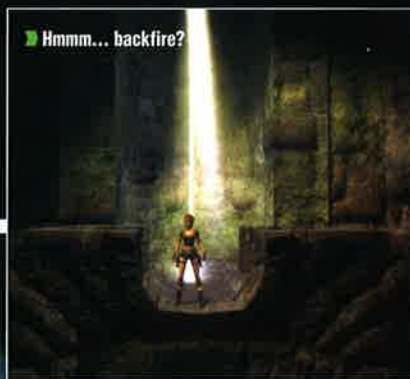
Jeśli ekipa z Crystal Dynamics znajdzie wystarczająco wiele ciekawych pomysłów na wykorzystanie modelu fizyki w każdym z etapów gry, Tomb Raider: Legend nie tylko zaoferuje graczom wciągającą, inteligentną rozgrywkę, ale także wyjdzie z cienia serii Prince of Persia, bo na pewno będzie to coś, co nową produkcję z Larą wyróżni spośród innych podobnych tytułów.

W chwili obecnej – **mniej więcej 5-6 miesięcy przed premierą gry** – wszystko wskazuje na to, że panna Croft powróci na należące się jej przecież miejsce królowej action adven-

ture. Zmiana klimatu była jej ewidentnie potrzebna i chyba zaczyna przynosić korzyści.

Jak powiedział sam Toby Gard – **Dobrze zobaczyć w końcu ludzi (zespół Crystal Dynamics – przyp. red), którym zależy na Larze. Po sukcesie pierwszej części Core Design nastawiło się wyłącznie na robienie kolejnych części gry, byle tylko wypuścić je przed cholerną gwiazdką i zarobić co nieco przed świętami. Oni po prostu przestali kochać Larę.**

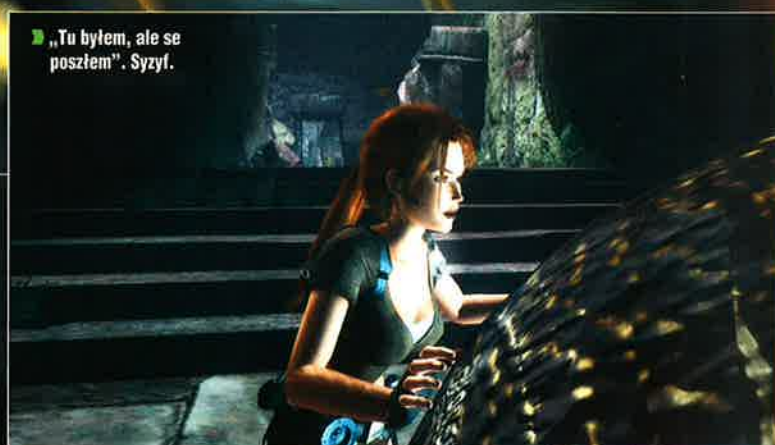
Cóż, nawet jeśli przestaliśmy już patrzeć jej w dekolt równie maślanym wzrokiem jak w połowie lat 90., najwyraźniej nadszedł czas, by zakochać się w niej ponownie... **ICDA**



Nawet jeśli przestaliśmy już patrzeć jej w dekolt równie maślanym wzrokiem jak w połowie lat 90., najwyraźniej nadszedł czas, by zakochać się w niej ponownie...



► Są też etapy logiczne – Lara skacze ruchem konika szachowego.



► „Tu byłem, ale se poszedłem”. Syzyf.

Przesadzone proporcje

Twórca Lary Croft, Toby Gard, stale współpracuje z Crystal Dynamics nad nową grą. Udalo się nam go namówić na krótki wywiad.

Co poszło nie tak z serią Tomb Raider?

Core Design wypuszczało kolejne części, w ogóle nie dbając o rozwój grywalności, engine'u. Żeby zdążyć na wyznaczoną datę premiery, wydawali raczej kolejne pakiety z misjami niż nowe gry. A jeśli chodzi o Angel of Darkness, po prostu wydali nieskończoną produkcję. Miel kilka niezłych pomysłów, jakich w ogóle nie dali rady wykorzystać, a te, które wykorzystali, były niedopracowane. Dlatego w Angel of Darkness graliśmy może z 20 minut...

Jaka jest twoja rola w pracach nad Tomb Raiderem: Legend?

Mam zdefiniować postać Lary Croft, sprawić, by stała się ona równie atrakcyjna jak w pierwszej części. Core zapomniało o tym wydając kolejne Tomb Raidery i to też było częścią problemu. Moje zadanie polega na tym, by sprawić, aby Lara miała sens jako pierwszoplanowa postać.

Jakie są te najważniejsze cechy Lary?

Lara Croft to kobieta z misją, z osobistym celem. Nie pozwoli, by coś stało jej na drodze. Jest bardzo niebezpieczna, ale ukrywa to pod chłodną fasadą wy-

szukanych manier, łodowata na zewnątrz, a w środku płonąca z emocji – o to chodzi w Larze.

Jaki był twój wpływ na jej nowy wygląd?

Kiedy przyjechałem do Crystal Dynamics, tutaj graficy chcieli, by Lara wyglądała bardzo realistycznie, także w kwestii proporcji. Sprzeciwiałem się temu. Może wyglądać realistycznie, jeśli chodzi o jej skórę, jej twarz, ale jej proporcje muszą jednak być stylizowane i przesadzone. To ikona, bohaterka gry akcji, a nie prawdziwa osoba, więc musi być trochę „rysunkowa”. Myślę, że zbyt realistyczna Lara straciłaby sporo ze swego uroku.

► Toby Gard – to on zrobił Larze dobrze.



DATA PREMIERY: LUTY 2006
 PRODUCENT: CODEMASTERS
 DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3



ALLOR | A LICZBA JEGO 100 | 77

TOCA RACE DRIVER 3



Dawno już żadna płytka nie sprawiła mi jednocześnie tyle radości i tyle frustracji, co beta najnowszej ToCA. Co do frustracji – wystarczyło, że wyłączono (tak jak i w becie „dwójki”) możliwość zapisania stanu gry... Świadomość, że na premierę trzeba jeszcze nieco poczekać, też zresztą miła nie była...

Według zapowiedzi, „trójka” miała być przede wszystkim większa, bardziej rozbudowana. Więcej wozów, więcej tras, więcej trybów gry, więcej... wszystkiego. Co jednak ważniejsze – w przeciwieństwie do Wielkich Designerów, co to obiecują nie-wiadomajaki-przełom, by się potem z niego rakiem wycofywać, w przypadku ToCA na obietnicach się nie skończyło.

Nie tylko kariera

W przeciwieństwie do „dwójki”, w której w single'u miało się do dyspozycji fabularyzowaną kampanię oraz pojedyncze wyścigi, tutaj, poza podobnie rozwiązaną kampanią zwaną World Tour (z filmami i tym samym renderowanym szkockim mentorem z super-

akcentem i cennymi radami), czekają jeszcze puchary. W sumie w becie jest ich aż 177!

Wypada wprowadzić pamiętać, że liczba ta może do czasu premiery ulec zmianie – ale... raczej na plus, bo te, które byłem w stanie sprawdzić, były kompletne, nie sądzę więc, by się ich miano pozbyć. Liczba 177 nie oddaje zresztą całego ogromu gry, bo na puchar składa się zazwyczaj po kilka imprez, **powinny więc wystarczyć na parę miesięcy zabawy!**

Tym bardziej że można w nich procentowo ustawić zdolności komputerowych przeciwników w zakresie od 70 do 130, a już 100% to poziom dobrego komputerowego amato-

ra z kierownicą (ale podobnie jak w „dwójce”, można się tu dobrze bawić – choć raczej na niższym poziomie realizmu fizyki – nawet na klawiszach). W trybie kariery dostępne są wprowadzić tylko poziomy normalny i trudny, ale że w „trójce” służy on za wstęp do pucharów, a nie główny tryb solo, takie jego potraktowanie można przeboleć. Zresztą taki sam wybór mieliśmy w „dwójce”.

Zmienić można również liczbę okrążeń (o ile mamy do czynienia z torem zamkniętym, bo np. rajdy odbywają się na torach otwartych i wyścigi trwają na nich mniej więcej 5 minut – czyli jak w Colinie), wziąć udział w sesji kwalifikacyjnej, a także pobawić się dostrajaniem ustawień wozu. W dodatku dwie ostatnie opcje dostępne są także w trybie World Tour!

Fakt, że opcje zmiany ustawień zrobione zostały na suwakach i np. downforce ustawia się w procentach, a nie kątach pochylenia spojlerów, co po GTR pozostawiać może uczucie niedostytu, ale... ToCA nie jest przecież tytułem adresowanym dla maniaków absolutnego realizmu – takie podejście jest więc jak najbardziej sensowne. Tym bardziej że trochę tych opcji jednak jest. Tak na marginesie: w całkiem niezłym konkurencie pierwszego Race Driver'a – Total Immersion Racing – można było zlecić dobór ustawień swojemu teamowi: do gracza należało tylko jeździć po torze, odpowiednie zmiany wprowadzane były automatycznie po każdym okrążeniu na podstawie danych telemetrycznych. Gdyby takie coś znalazło się w końcu w ToCA... ale nie o tym miało być.



„Że wygląda staro?
 A wiecie, jak to jeździ?”

► Ten na czele to Kubica!

► Jak się dobrze przyjrzyecie, to za kierownicą zobaczycie Smugglera w jego nowej bryce.

NASTA



Od kosiarki do F1

W „trójce” postawiono nie tylko na ilość, ale również różnorodność. Nawet w kolejnych fazach kampanii mamy zazwyczaj do wyboru jeden z trzech pucharów, a w pucharach... czego tam nie ma! O ile w „dwójce” dostępnych było 15 dyscyplin, tutaj jest ich aż 35!!! Nawet wspomniana kosiarka to wcale nie żadna przemożna, bo w jednym z pucharów jeździmy właśnie na przerobionych traktorach-kosiarkach pewnej firmy samochodowej na H. I nie ma się co z nich śmiać, bo rozpędzają się do jakichś 150 kilometrów na godzinę, a i przyspieszenie mają niczego sobie – można palić gumy! Jedyne, czego nie potrafią, to koszenie trawy, ale na asfalcie i tak ona nie rośnie. Przy najmniej poza Polską.

Kosiarki to ciekawostka, ważniejsze są jednak bardziej „męskie” cztery kółka. Dostępne są nie tylko wszystkie (o ile mnie pamięć nie myli) znane z „dwójki”, z F1 (licencjonowane Williamsy) i ciężarówkami włącznie, ale także gokarty, stare rajdówki i torówki, quady, amerykańskie monster trucki czy wozy do driftingu na ziemnych owalach.

Wozów jest w sumie ponad osiemdziesiąt! W pucharach pogrupowano je tematycznie, można się więc – na przykład – poświęcić wyścigom wozów odkrytych, w których zaczynać od gokartów skończymy na F1, jeździe terenowej od buggy do najnowszych Evo i Lancerów czy odkrywaniu historii sportów motorowych, w której zapoznamy się z ikonami, takimi jak Silver Arrow Mercedes (lata 60 ubiegłego wieku), rajdowa grupa B (lata 80) czy wozy z F1 Grand Prix lat 60, 80 i 90.

Nie sposób tutaj, rzecz jasna, wymienić ani tych 80 wozów, ani ponad 170 pucharów, ani jakichś 50 tras (a łącznie z wariacjami jest ich ponad 100!), choć obecne w serii od samego początku Donington Park, Laguna Seca, Silverstone czy Hockenheim są, podobnie jak nowiutki chiński tor F1 w Szanghaju. Z kronikarskiego obowiązku wspominam także o amerykańskich owalach, ale z przyczyn ideologicznych na tym wspomnieniu zakończę. No, może jeszcze tylko dodam, że są na nich



► Roadstery w wersji maxi też będą!



A ti, ti, brudasku!

nawet rozgrywane osobne puchary z wozami Indy i Nascar włącznie, ale więcej ode mnie o „jajach” już nie wyciągniecie.

Technikalia i demo

Jako że demo „trójki” dostępne jest od pewnego czasu w Sieci, a jeździ się w nim przednionapędową Hondą, pojawiły się głosy o ugiętej fizyce jazdy, która nie daje już tyle satysfakcji. Cóż, w biecie też tymi wozami pojeździć można i faktycznie nawet po włączeniu trybu Pro zachowują się one mało

Co do grafiki i jakości filmików za wiele powiedzieć niestety nie mogę, a to z tego powodu, że nie ma jeszcze części efektów cząsteczkowych, przez co zderzenia (nad którymi mocno pracowano) prezentują się wizualnie poniżej poziomu „dwójki”. Tym niemniej widać, że dużo łatwiej jednym „bum” rozwalić wóz na amen (można to jednak wyłączyć nawet w trybie Pro). W filmikach natomiast znaczna część obiektów (np. hostessy) występowała w niezbyt kompletnej formie, ale... dobra, wspominałem już o Szko-

Więcej wozów, więcej tras, więcej trybów gry, więcej... wszystkiego.

ekscytująco. Aż z przerażeniem odpalałem Formułę Ford, która od czasu dema „dwójki” strasznie mi do gustu przypadła... Tu na szczęście wrażenia były równie dobre, co w „dwójce”, podobnie zresztą było z innymi porządnyymi wozami (a są tu również amerykańskie muskle cary!), więc fizyki nie popsu- to. Dziwić może jedynie wybór takiego nudnego wozu do dema, ale najwidoczniej nie chcieli odstraszyć od gry początkujących.

Ale zmiany w engine'ie są, zabrano się np. za pobocza i pułapki z piachem, które (o ile włączy się odpowiednią opcję) potrafią nie tylko mocno zwolnić, ale i uwięzić. O dobrym AI z możliwością płynnego regulowania poziomu już pisałem, warto jednak wspomnieć, że ponoć w biecie jest ono jeszcze nieco za agresywne, choć osobiście na to nie narzekałem.

cie z „dwójki”, ale co tam, powtórzę się – po- wraca i jest super!

I tym optymistycznym akcentem opis bety zakończę, bo multi niestety nie działał (warto jednak nadmienić, że twórcy zapowiadają rozwinięcie idei centralnego rankingu). Ech, szkoda, choć bardziej szkoda, że do premiery został jeszcze... jakiś miesiąc, góra dwa (wg czasu pisania tego artykułu). Ze to niewiele? Jak dla kogo...

PS A kierownicy Driving Force Pro z 900 stopniami obrotu można używać bez zabawy w edycję plików konfiguracyjnych. :) |GDA|



► Spory redakcyjne bywają ostre.

...NO FAJNA JAZDA U NAS OSTATNIO, SPRAWDŹ!!!



PRZETESTOWANE POLECANE

Mobile Pet
Kod: AARJ0586
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6, M3, M7, H1

Fighting Inferno
Kod: AARJ0767
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6

Small Forces
Kod: AARJ0262
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6, E4, S55, M55, C60, M260

Dougie Lampkin's Motor Challenge
Kod: AARJ0315
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N5, N7, H8

Draculas Castle
Kod: AARJ0668
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6, M3

DOZWOLONE OD LAT ...

Przejasklajac krowki
Kod: AARJ0869
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

K Double Jasmine
Kod: AARJ0852
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Wiosna w wiosni
Kod: AARJ0868
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Z PLATFORMY NA PLATFORMĘ HOP

Quirig
Kod: AARJ0067
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6, M7, S3, S6

Hermes Odyssey
Kod: AARJ0816
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, S3

Rat Sea
Kod: AARJ0823
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, S3

Dominion
Kod: AARJ0735
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6, E6

Trapped Ball
Kod: AARJ0730
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

I WSZYSTKO JASNE ...

Prince of Persia Warrior Within
Kod: AARJ0653
pod nr 72950 (10,98z)
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

Rayman
Kod: AARJ0632
pod nr 72950 (10,98z)
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

GRY WALKI

Karate Masters
Kod: AARJ0734
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S3, M7

Beach Head 2
Kod: AARJ0703
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, M3, E7

Metal Soul 2
Kod: AARJ0708
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, M3, E7

Q. CS
Kod: AARJ0710
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, M3, E7

Anti-Terrorist Unit 2
Kod: AARJ0209
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6

Euro Man
Kod: AARJ0730
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

POSTAW NA ZRECZNOŚĆ

Cook-a-Mania
Kod: AARJ0374
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, M10, M30, A7

Point-H-Shoot
Kod: AARJ0369
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, M30, A7

BreakBrx
Kod: AARJ0153
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6

Sea Drive
Kod: AARJ0171
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6

Bustem Devils
Kod: AARJ0326
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, M30, A7

Hopper
Kod: AARJ0231
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6, S55, M55, C60, M260

Courier Bob
Kod: AARJ0228
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6, S55, M55, C60, M260

Rock
Kod: AARJ0077
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4

Pool Challenge
Kod: AARJ0258
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6

Supernova Street
Kod: AARJ0335
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

CHWYTAJ ZA BRON I WALCZ

Tora Tora
Kod: AARJ0826
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, S3

Venus on fire
Kod: AARJ0827
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6

Orient operation
Kod: AARJ0820
pod nr 72950 (2,44z)
N4

Duiter invaders
Kod: AARJ0821
pod nr 72950 (2,44z)
N5, N6, S3, E8

Baradain
Kod: AARJ0760
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6

Flight Fight
Kod: AARJ0768
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6

Air Razor
Kod: AARJ0758
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6, M7

Mobile Force 2
Kod: AARJ0775
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6

Mission Vietnam
Kod: AARJ0671
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N6, M3, E3, E7, H1, H2

Special Force
Kod: AARJ0730
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

SAMOCHOODY EXTREMALNE PRĘDKOŚCI

Ostra jazda
Kod: AARJ0801
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7

Monster Police
Kod: AARJ0800
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Crashburn
Kod: AARJ0743
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, M3, E7, H1, H2

Desert Rally
Kod: AARJ0327
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, M30, M10

Kitebike
Kod: AARJ0174
pod nr 72950 (2,44z)
N4

Speed Mania
Kod: AARJ0874
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, E6, A2, A7

Dangerous Road
Kod: AARJ0578
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N6

Absolute Rally Challenge
Kod: AARJ0595
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6

Dangerous Speed
Kod: AARJ0667
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, S9, E6, E7, E8, A2, A7

Outlaw
Kod: AARJ0730
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, N7, N8, N9, S3, S4, S7, S8, S9, M2, M3, E3, E4, E7, H1, H2

ZAPIERAJĄCA DECH PRZYGODA

Wojowniczy kłopot
Kod: AARJ0864
pod nr 72950 (2,44z)
N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, M3, E3, E7, H1, H2

Jobb Traces
Kod: AARJ0715
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

TOCA RACE DRIVER 2
Kod: AARJ0790
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

NBA 2005
Kod: AARJ0789
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Samurai
Kod: AARJ0820
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Vietnam
Kod: AARJ0562
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

ANCIENT RUINS 3: ANCIENT RUINS
Kod: AARF0755
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

BEJEWELED
Kod: AARJ0712
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

TONY HAWK'S UNDERGROUND
Kod: AARJ0717
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

DRIVER
Kod: AARJ0863
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

SPEEDWAY
Kod: AARJ0599
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Quest for Alliance 2
Kod: AARJ0695
pod nr 72950 (2,44z)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, M3, E3, E7, H1, H2

Jak wysłać komuś na telefon? Wysyłaj pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać komuś na telefon kod elementu AARJ0330, wysyłaj pod numer 72950 SMS-a o treści: AARJ0330 698088379. Możesz dołączyć też do przesyłu kod elementu do 60 znaków, dopisując go po dwukropku, np. AARJ0330 698088379: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numerem 72950 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT/72950 - 5 zł netto/5,10 zł z VAT. Pamiętaj, aby pobierać polifoniczne, true tone, real music, kresla, animacje, film lub gry Java, telefon musi mieć uwzględnione skomplikowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon napisz do nas www.pomoc.papla.pl. Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach.

PAPLA KONTRATAKUJE, NOWY PRZEJRZYSTY LEPSZY SERWIS, NIE ZWLEKAJ, SPRAWDŹ SAM



www.papla.pl
wap.papla.pl

FPS	2	Samochodowa	1
Polonizacje	4	Sport	2
Przygodowa	1	TPP/arcade	7
RTS/strategie	2		

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER

GAME WALKER

Ka!!! Aż 19 gier w tym numerze – to się od dawna nie traфіło. A wśród nich kilka naprawdę smakowitych kąsków! A co do GW – mieliśmy na niego koszmarnie mało czasu, więc jeśli uznacie, że bywały GW lepsze i śmieszniejsze, pewnie macie rację. Ale za miesiąc kolejny... i wtedy się odegramy. W przenośni i dosłownie.



Po tym jak nie odpalił Splinter Cella, Pan Jan spętał wieczory robiąc na drutach.

Age of Empires III PL

Od elda: Bardzo ładnie toto wydane, z dodatkowym krążkiem z muzyką (audio) i zabawnym bykiem. „Kócników” wypada zapamiętać.

- Smuggler: Ło kórcze! :)
- Qn'ik: A łócnicy to nie tacy ókryci włócnicy?
- Smóglger: Nie, ókryty to był smóg, a pżyczajony tamgryzł.
- Allor: 90% gospodyn domowych z Gdańska i tak nie widzi różnicy...
- Mac Abra: Rurznicy. CD z muzyką u mnie stale w użyciu.
- gem: Rusznicy. Albo, jeśli wola, Lordzie Downey – rusznica.
- eld: I tak nie ma rużnicy.



Gatunek: RTS
 Podobne do: Age of Kings
 Wymagania: Win XP 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
 Ocena: 9
 Strona w CDA: 097

Dobra Huta 01/2006

Tym razem – jeśli tylko dzięki świątecznej atmosferze przepuści to Big Bo\$\$ – trochę autoreklamy. Otóż, wasz ulubiony (jak autoreklama, to na makska) Hut wziął udział w projekcie „Beaty, rymy, życie”, czyli pierwszej w Polsce (a podobno nawet w Europie Centralnej) profesjonalnej i rzeczowej encyklopedii hip-hopu rodzimego i amerykańskiego. W części encyklopedycznej znalazły się sylwetki i dyskografie prawie 1000 artystów z całego świata (m.in. USA, Francji, Polski, Niemiec), a wśród dodatkowych tekstów m.in. słownik 100 fachowych pojęć hip-hopowych, przewodnik po najważniejszych wytwórniach i stylach rapowych, teksty o historii rapu w Polsce oraz Ameryce, a także listy klasycznych płyt ze Stanów i Europy. Już jest. :-)



Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum

Od Qn'ikusa: Jedna z najlepszych i najzabawniejszych zręcznościówek na PC. Cała masa nawiązań i aluzji – czyli wszystko to, czym charakteryzują się komiksy!

- Smugglerix: Demko sympatyczna, choć entuzjazmu Qn'ika aż tak bardzo nie podzielam.
- Mac Abra: Mnie się tam najbardziej podobają różnorakie „smaczki” i aluzje poukrywane w grze – dokładnie za to właśnie lubię komiksy z Asteriksem.
- Czarny Iwan: Atari wydało całkiem udaną platformówkę. Znacznie lepszą od pierwszej części.
- Allor: Niezła, ale wypada wziąć poprawkę na fanboyostwo recenzenta... Bo do Prince'a się nawet nie uśmiecha.
- eld: Książę jest ubersexi.
- Hut: Smakowita wigilijna przegryzka – nawet

karp z karpia, zaskoczony poziomem tej gry.

- CormaC: Platformówka na PC, w którą gra się nie tylko dlatego, że innych nie ma? Nice!
- Smuggler: Nice(a) or death... eee...
- gem: Bogowie, Honor, Ankh-Morpork!



Gatunek: zręcznościowa
 Podobne do: Rayman 3
 Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
 Ocena: 8+
 Demo: 01/06 DVD
 Strona w CDA: 068

Battlefield 2: Jednostki Specjalne

Od elda: Dobry dodatek do świetnej gry. Tym razem rozgrywka koncentruje się na piechocie i walce w mieście, co mnie osobiście bardzo odpowiada. Nowe bronie, nowe mapy i nowe jednostki to powód, by spróbować Jedynek Specjalnych, jeśli podobal ci się BF 2.

- Smuggler: Shadery u mnie w wersji 1.0 bodaj. A ta „dwójki” żąda. Oj, biada mi, biada, nie pogram...
- Mac Abra: Kolejny raz delikatna aluzja co do upgrade'u sprzętu nam dana? :)
- Qn'ik: Ja teraz wolę strzelać z szampana!
- Czarny Iwan: A mnie strzelają kolana! (I w krzyżu coś strzyka.)
- eld: Jakbyś nosił beret jak rówieśnicy, to by cię nie przewiało.
- Smuggler: Ręce precz od własnego krzyża – albo cię jakaś partia oskarży o bluźnierstwo.
- Allor: Po co oskarżać, nie lepiej od razu ukamienować?
- gem: A jednak (żółw) się rusza!



Gatunek: FPS
 Podobne do: Battlefield 2
 Wymagania: BF 2, Win XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, DVD, grafika 128 MB
 Ocena: 8+
 Strona w CDA: 076

Boiling Point: Road to Hell PL

➤ **Od Siekiery:** Po raz kolejny otrzymujemy grę ze sporym poślizgiem w stosunku do światowej premiery. Dobrze, że wydawca wypuścił na rynek grę mocno załataną, szkoda, że na niewiele się owe patche zdały. Wymagania sprzętowe są wciąż absurdalnie wysokie. A jak sama polonizacja? Jako tako. Kilka bzdurnych literówek oraz mylący napis na pudełku to największe grzechy tego wydania.

➤ **Smuggler:** Czyli „jak na garbatego to on całkiem prosty jest”.

➤ **Mac Abra:** Kiedy patrzę na tę grę, cieszę się, że S.T.A.L.K.E.R. się tak opóźnia. Bo jest szansa, że wskutek tego nie będzie aż tak zabiegany.

➤ **Hut:** Za dużo buraków w tym barszczu. A miał być taki smakowity!!!

➤ **Czarny Iwan:** A uszka bez nadzienia, samo ciasto, bleee!

➤ **gem:** Nie ma jak Truskawkowy Chwiazcz Czarownicy z Lancere!

➤ **Smuggler:** Go to Hell! Or Gdynia. :)

➤ **Allor:** Albo from Hel to Gdynia – wpław!

➤ **eld:** A pontony do Szwecji macie?



Gatunek: FPS/RPG
Podobne do: GTA + Far Cry
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 098

Che Guevara

➤ **Od martina:** Najślynniejszy rewolucjonista XX wieku doczekał się własnej gry, którą od miana growej rewolucjonistki dzielić lata świetlne (choć pewnie każdy Kubańczyk będzie miał ją w domu). :) Półamatorska produkcja nie zachwyca grafiką, ale przykuwa do monitora na dłuższą chwilę – głównie ze względu na naprawdę przyjemną muzykę.

➤ **Mac Abra:** Nie podzielam zachwytów autora ani osobą Che, ani samą grą. 5 od biedy może być, choć pasy dartałbym za całkowity brak oryginalności.

➤ **Hut:** Kubańscy rewolucjoniści nie wierzą w Boga Narodzenie, więc nie ma powodu, by zapraszać ich na Wigilię. Słaba gra, którą ratuje tylko cena.

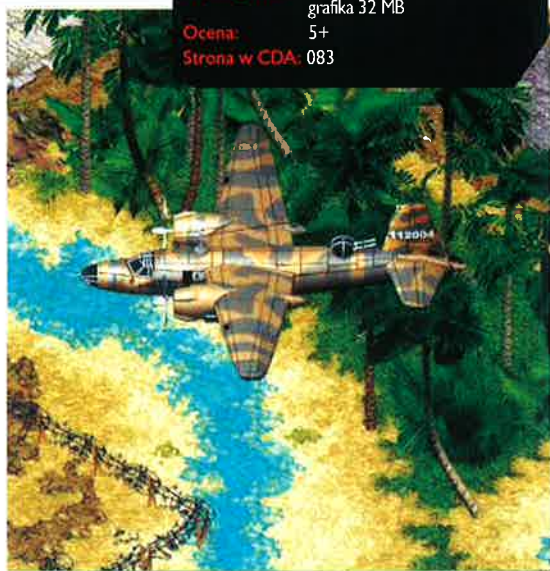
➤ **Czarny Iwan:** Gdyby Che wiedział, że sprzedadzą go tak tanio, wybrałby polucję, a nie rewolucję. :)

➤ **Qn'ik:** A czy „niuier” przyniesie jakąś rewolucję? Przekonamy się już niedługo!

➤ **gem:** Naturalnie z zachowaniem wyszukanych manier!

➤ **Allor:** Pewnie bombę roku 06 albo inną grypę...

➤ **eld:** Albo wybory...



Gatunek: strategia
Podobne do: serii Commandos
Wymagania: procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5+
Strona w CDA: 083

©ormac

Tredy'owaci

Ostatnimi czasami zacząłem się baczniej przyglądać w sklepie ubraniom (doszedłem do wniosku, że nie wszystkie muszą mieć czarne/skórzane/opatrzone logo kapeli) i po raz kolejny z rozbawieniem przekonałem się, jak daleko zostałem w tyle za modą. I całe szczęście, że zostałem. Trudno jest mi znaleźć dla siebie normalne ciuchy (pomiędzy nietypowe rozmiary) – prawie wszędzie panuje chory, modny, młodzieżowy szajs. W C&A widziałem np. kusy sweterek odslaniający pępek (MĘSKI! Przynajmniej oficjalnie), w Reserved niebieskie dżinsowe katany obszyte oczorypną różową nicią i czadowe pogniecione białe koszule z pomarańczowymi ozdubkami. Wygląda na to, że jeśli nie szarpnę się na ciuchy np. od Van Graffa, to mogę wyglądać jak: a) jazzi artysta-kloszard (fabrycznie przetarte i zeszmaczone, wiśniowe, sztruksowe marynarki – „patrzcie, jaka ze mnie zbuntowana jednoosobowa bohema!”), b) joł-men podciągający gatki z kostek do kolan podczas galopu za uciekającym autobusem, c) trendy, wyluzowany metroseksualny małolat z dyskoteki. Trudny wybór... Zostaje garnitur?



MacAbreski

Jest taki świat, „gdzie radośna inspiracja przeplata się z echem spełnionych marzeń” (*). Świat, gdzie nic się nie kupuje, a wszystko „odkrywa”. Świat, w którym nie ma kalek, ciężko chorych czy nieładnych ludzi. Świat z naszych marzeń. Świat z reklam.

Kiedyś widziałem prace nad tworzeniem reklamy pewnego batonika w wersji XXL. Reklama wyglądała mniej więcej tak, że zajeżdżał baaardzo długi samochód, z niego wysiadał baaardzo duuuuży facet z baaardzo długim jamnikiem na smyczy, mijal dwie panienki i wyjmował ów batonik, a one mdlały z wrażenia. Pojawiał się też na chwilkę karzelek, kierowca samochodu. Twórca reklamy z powagą wyjaśniał zleceniodawcy, że długi samochód to symbol długości batonika, wysoki facet to wysoka jakość itd. A ten karzelek? – dociekał batonikorób. „Karzelek to OCZYWISTIE symbol niskiej ceny” – z kamienną twarzą odpowiedział autor spotu. Tysiąc lat by minęło, a i tak bym na to nie wpadł! I do dzisiaj, jak mi ktoś wyjaśnia jakąś mętną dla mnie, ale zdaniem wyjaśniającego – bardzo oczywistą kwestię, to ja sobie mruczę „(...) a karzelek to symbol niskiej ceny”.

(*) cytat z reklamy pewnego kosmetyku. Mój aktualny faworyt, jeśli idzie o bełkotliwie brzmiący slogan, z którego DOKŁADNIE NIC nie wynika.

Deluxe Ski Jump 3 v1.4.0

➤ **Od Qn'ika:** Jak zwykle kawał świetnej zabawy w oprawie graficznej sprzed dziesięciu lat. Nowe skocznie, możliwość skakania w lecie, zoomowanie – stary, dobry DSJ!

➤ **Smuggler:** Co roku niemal to samo, a ciągle bawi. Choć już może emocje mniejsze niż 2-3 lata temu.

➤ **Mac Abra:** Podobnie jak forma Malysza.

➤ **Hut:** Czyli spada...

➤ **Alkoholochlik:** Wiosną na łące rosną skowronce.

➤ **Czarny Iwan:** Bulka i banan nie działają już jak kiedyś...

➤ **Qn'ik:** Bo dziś banany powinny być moczone w szampanie!

➤ **gem:** liik!

➤ **Smuggler:** A sądząc ze smaku – są w szamponie. Przeciwwłupieżowym.

➤ **Allor:** Ej, łupież pozwala przecież zrzucić (dosłownie) trochę wagi, więc twoja rada kupcy się nie trzyma.

➤ **Smuggler:** Łupież to uprawiali np. zbójnicy w górach!

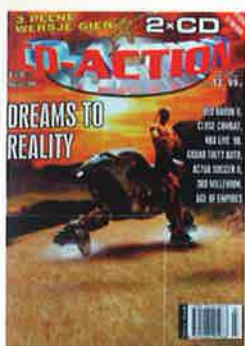
➤ **eld:** I owce w celach matrymonialnych.

Gatunek: sportowa
Podobne do: DSJ3, DSJ2
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 450 MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB
Ocena: 6+
Demo: CD/DVD 01/06
Strona w CDA: 078



RETRO-ACTION

CDA 03/98



2 CD, 3 pełne wersje (klepskich) gier, 116 stron, 80 000 nakładu, cena 13,99 zł. Jedną z atrakcji jest konkurs, w którym można wygrać aż 32 MB RAM! (Nie śmiać się, wtedy to było coś!) Jak zawsze początek CDA to programy użytkowe (np. Multimediały Słownik Trąbalski... no co... i tak lepsze niż opisane także Śmurfastyczne Przedszkole, choć było też nieco ambitniejszych produkcji). 8 zapowiedzi, wśród których na pewno należy wyróżnić „hiszpańską niespodziankę” czyli Commandos. (Całe 3 strony drobnym druczkiem!) A inne? Cóż, Sin, Fifth Element, Panzer Commander, Dune 2000 czy kolejny Star Trek coś tam w historii gier znaczą – ale gdzie im do Commandosów?

Co w newsach ze świata? Już za 250\$ można kupić najbardziej wypasioną kartę graficzną świata: Monster 3Dfx II - aż z 8 MB RAM! TriStar Picture planuje nakręcenie filmu na motywach... Dóma. Premiera w 1999. Hm. Optimus (później z niego wypączkował Play-it) ogłasza rewolucję cenową - starsze gierki będą sprzedawane za ok. 50 zł. A multimedialne programy, np., „rewelacyjny” „Moje pierwsze ABC” już poniżej 100 zł!!! Takie były wówczas ceny... 3DO zapowiada Might & Magic VI oraz HoMM III i Uprising II. Twórca gry Fallout opuścił firmę Interplay, ale nie przeszkodziło to pracom nad Falloutem 2. Novalogic chwalił się, że jego 3 symulatory zostały (w różnych kategoriach) wybrane symulatorami roku. Bo kiedyś były kategorie, takie jak „helikopterówka” czy „symulator samolotu ze zmienną geometrią skrzydeł”.

że już o symulacji czołgu nie wspomnę. Dziś, jak się w ogóle 3 takie symulatory w roku ukażą, to święto wśród fanów... Poza tym szykuje się pack z misjami do Quake'a 2.

W numerze było 28 (!!!) recenzji. Z gier na prawdę wielkich pojawiło się Age of Empires (Inquisitor; 9/10). Druga też wielka, choć wtedy nikt o tym jeszcze nie wiedział – to GTA (Gemini 8/10). Jest i druga część Close Combat (zdaniem wielu – najlepsza; Mac Abra dał 8/10). Fani sportu się cieszyli: NBA '98, Actua Soccer 2, Kick off '98, Golf Pro. Pojawiły się dwie gry ze słynnych serii: Wing Commander (Prophecy) i MK Trilogy, kilka symulatorów i strategii turowych. Są i polskie akcenty – Zagadki Lwa Leona (czyli klub Incredible Machine na engine'ie Lwa Leona – kto kojarzy obie te gry?) oraz Liga Polska Manager '98 (obie po 7/10). Zagadki sprzedawane były za – cytuję – WSTRZĄSAJĄCO niską cenę: 39 zł.

Dalej jak zawsze: Scena Komputerowa i Królestwo Chaosu. Tamże reportaż z EXPO '98, 2 strony AR, Pomocna Dłoń, Poradnik hakera, 4 strony Action Net (teksty o Internecie), duży wywiad z Billem Roperem (m.in. o powstającym właśnie Diablo 2), wywiad z twórcami polskiej gry Target – autorzy planują go jako „Quake w polskich realiach”, początkowy nakład ok. 3000 (TRZY TYSIĄCE) egz. i cena „urzędz. powyżej 100 zł”. I ta gra nawet wyszła... Są jeszcze solucje, tipsy i lista przebojów. Na świecie i na peccie króluje Tom Raiser II, przed GTA, Quake'iem 2, FIFA '98 i Championship Manager '97/98.

E. Siekiera

Shine On You Crazy Diamond

Przy okazji niejednej recenzji dałem się poznać jako miłośnik reżyserskich popisów Davida Lyncha. Marny fan był ze mnie, bo jeszcze do niedawna nie znalazłem wszystkich najważniejszych jego dzieł. Owym fatalnym wyjątkiem był pierwszy pełnometrażowy film genialnego reżysera. Ostatnio jednak nadrobiłem tę haniebną zaległość. Nie będę się nawet siłił na wnikliwą analizę „Głowy do wycierania”, bo o tym filmie właśnie mowa. Próba racjonalnego zrozumienia tego typu kina wydaje się z góry skazana na niepowodzenie, bo to trochę jak ze sztuką surrealistów – ilu oglądających, tyle interpretacji. Opowiem natomiast o wnioskach, jakie zariżo się w mojej głowie podczas seansu. Hipnotyczna poetyka snu, niezwykle sugestywne, nierealne obrazy, a także pozorna przypadkowość i natchnione dźwięki wciągające się w umysł sprawiają, że z każdą kolejną minutą widz zaczyna powpływać w jakikolwiek sens oglądanego obrazu. A wtedy pojawia się szalona, niebezpieczna myśl, że coś tak mętnego mogłby nakręcić każdy. Jednak im bliżej końca, tym bardziej gorzko śmiałem się w duchu z własnych pochopnie wyciągniętych wniosków. Po zakończonej projekcji wiara w geniusz Lyncha oddała we mnie ze zdwojoną siłą i pewny byłem jednego – tak może tworzyć tylko on.



➤ **Od elda:** Dawno już nie było tak tragicznie słabej lokalizacji z CDP. Bez patcha ściągniętego z ich strony w Internecie radzę nawet nie instalować, bo szkoda nerwów. Więcej w recenzji.

✎ **Mac Abra:** Rzadko się z Eldem zgadzam, co do jego werdyktów dot. gier – ale tu zaszedł ten niezwykle przypadek. Pewnie to święta tak na nas działają?

☛ eld: Tylko się nie oświadcza. Lepiej kup mi jakąś brykę pod choinkę albo jacht.

✎ **Mac Abra:** Nie ma sprawy – gdy choć raz w ciągu roku nie będziesz w pracy grał w WoW, mimo sprawnej Sieci, Niczym nie ryzykuję. :)

➤ **Czarny Iwan:** Nie, to UFO wylądowało w Klewkach. Uwaga, kosmici zapowiedzieli, że zabierają Elda do domu!

👉 Qn`ik: Zgadanie się z Eldem noworocznym postanowieniem! No... OK, może jednak nie.

➤ **Allor:** Ale niska ocena nie zmieniała faktu, że trochę w nią Eld pograł – a plotki, jakoby tylko z powodu problemów z WoW, są grubo (nie)przesadzone.

➤ **Wzrost:** Właśnie tłukę 4 sezonik kochanym Śląskiem i tym razem zamierzam skończyć przynajmniej w 1/4 Ligi Mistrzów.

gem: Eld Musi Mieć Pana.

Co gryzie
Elda

Telewizja, W zasadzie rzecz mi do życia zbędna, ale czasami miło jest obejrzeć jakieś wiadomości czy mecz. Dlatego z deka irytacji mnie, że zamiast siedzieć przed telewizorkiem, oglądam losowanie grup Mistrzostw Świata w... Internecie! W typowo niemieckie ze szwadzić, że gdyby Niemcy zrywali losowanie, jednak bardzo po roku przed MŚ żadna p... Ostatnio publicznie jednak z TELEWIZJI! PROBLEM CNIE

Dialog miesiąca

Ten dialog rozwalil wszystkich. :)

Janek Jankowski: Ktoś zna gierkę Samorost?

Redakcja: Eeee? Yyyy? Cooo? Jaaaa?

lanek (zmarłwiony): Zatem pewnie nikogo n

Podkreślam to, bowiem kanał sportowy ma być KODOWANY. Trzeba będzie wywalać kasę za oglądanie – telewizji publicznej! Za którą i tak płacimy już abonament... Kto jeszcze się nie zdenerwował, dodam, że na co dzień w kanale sportowym będzie można oglądać takie pasjonujące sporty jak biegi przelajowe czy hokej na trawie. Dlaczego? Ano dlatego, że szefem sportu jest człowiek z misją, czyli złotousty Robert Korzeniowski. Nie kwestionuję jego osiągnięć jako sportowca, ale mam wrażenie, że wychodzi z założenia, że tak marginalne dyscypliny jak jego chód czy biegi przelajowe interesują przeciętnego kibica i mają służyć propagowaniu tych dyscyplin wśród młodzieży. Otóż nie: ani jako kibic nie chce oglądać czegoś takiego, ani tym bardziej nie chce, by Polska była potęgą hokeja na trawie. Wystarczy mi, że będziemy potęgą w jakims totalnie niszowym sporcie, powiedzmy – w piłce nożnej...

Gun

➤ **Od Allora:** W wersji najbardziej optymistycznej miało to być GTA na Dzikim Zachodzie. Niezupełnie się udało, jednak choć główny wątek fabularny można ukończyć w sześć godzin, a i świat jest znacznie mniejszy, gra ma to coś, co sprawia, że spędza się przy niej czas nad wyraz przyjemnie. Słowem, mogło być lepiej, ale jest i tak bardzo dobrze.

➤ **Mac Abra:** Qrczę, tak naprawdę nie było jeszcze udanej strzelanki z Wild Westu na PC. (Nawet stareńki Outlaws nie do końca satysfakcjonował.) Ciekawe, czemu?

➤ **eld:** A czemu Lost Patrol jest dalej jedyną udaną grą o Wietnamie?

➤ **Smuggler:** Może Call of Juarez to zmienić? Albo zapowiadany w tym numerze Lawmaker?

➤ **gem:** Albo kapitan Marchewa Żelaznywładsson ze Straży Miejskiej Ankh-Morpork?

➤ **Hut:** Szykuj miejsce dla zbłąkanego wędrowca. Guna specjalnie nie zapowiadano, specjalnie się go nie reklamuje, a tymczasem to jedna z fajniejszych premier końcówki roku. Wyślij rodzinę na pasterkę, a sam odpalaj Guna.

➤ **Czarny Iwan:** Uważaj tylko, byś nie odpalił przez pomyłkę Guana.

➤ **Qn`ik:** Guana Apes? Gun nie jest niestety grą, w którą można by grać przez okrągły, 2006 rok.

➤ **Allor:** Ale przez pierwszy jego tydzień jak najbardziej – i to z przyjemnością.

➤ **Mac Abra:** Dajcie mi guna, będzie nagana (to należy powiedzieć, nie przeczytać).



Gatunek: akcja
Podobne do: himmm... :)
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1.8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 080

Harry Potter i Czara Ognia

➤ **Od Czarnego Iwana:** Z premedytacją nie wpisałem w „podobne do” poprzednich części, bowiem nowy Potter to inna jakość. Gra się naprawdę lepiej i ciekawiej. Jednocześnie nadal pojawiają się problemy, które były bolączką w poprzednich grach z serii, np. zła praca kamery. Mimo to, polecam.

➤ **eld:** Skoro inna jakość, to czemu też inna ocena? Z tego, co pamiętam, tamte Pottery dostawały 9 (ciekawe, za co???)...

➤ **Mac Abra:** Właśnie dlatego. :P Może Iwan dorosł i wyrósł?

➤ **Smuggler:** Zieeew. Książkę przeczytałem – z pewnym bólem (przynudzała). Na film może i pójdę, jak mi skleroza dowali. W demko pograłem – ale bez przyjemności. Jak to mówił wiedźmin „za stary już na to jestem”.

➤ **Allor:** Dużo ładniejsza od poprzednich części, ale jeśli chodzi o akcję, najlepszą propozycją ostatnich tygodni i tak pozostaje najnowszy Książę.

➤ **gem:** A z postaci niezależnych – Lord Havelock Vetinari.



Gatunek: zręcznościowa/akcja
Podobne do: Lemony Snicket: Seria niefortunnnych zdarzeń
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: CD/DVD 13/05
Strona w CDA: 084



Rozmyślania do śniadania

Ponieważ po mojego syna wyciągnęło ostatnio zbrojną łapę wojsko, śniadania przygotowuję i robię sobie sam (przygotowywanie przeze mnie posiłków Patrik nazywał zakazanymi przez kilka konwencji eksperymentami na ludziach). Samotność sprzyja rozmyśleniom – i żeby daleko nie szukać, zacząłem się zastanawiać nad rolą występującego w takich wyrazach jak „samopał” czy „samochód” przedrostka „samo-”.

Jest to jeden z bardziej zwodniczych przedrostków w języku polskim. „Samowótór” oznacza „we dwójkę”, „samotrzeć” – „w trójkę”, a „samoczwart” – „w czwórkę”, ale „samopięt” wcale nie oznacza „jednonogiego”, tylko „w piątkę”. „Samodziół” – to ręcznie tkany materiał, a nie reduta wojskowa z jednym działem, a „samopał” – „broń palna”, która jednak sama z siebie z pewnością nie wypali. „Samochód” wcale nie chodzi, a „samogon” wcale nie goni, tylko jest pędzony. Ale jednak „samowar” warzy (czyli gotuje, jest źródłem waru). „Samotnie” nie oznacza przyrzędu do cicia, choć kije „samobije” istotnie biją bez przyłożenia ręki – wystarczy im wydać rozkaz. Ciekawe, czy oprócz kijów samobijów fantastyka doczeka się kiedyś noży „samodźgajów” czy butów „samokopów”, które niewątpliwie znalazłyby szerokie zastosowanie u dresiarzy?

„Samopas” nie jest wcale pojedynczą częścią ubrania, zakładaną dla podtrzymania portek, tylko oznacza akcję na własną rękę, bez nadzoru (patrz Henryk Sienkiewicz, „Krzyżacy” „(...) puszczony samopas do zamtuza Zbyszko zostawił za sobą ruiny i zgłiszczą, całą chorągiew omdlałych z fątygi wszetecznic i kilku modestów z okrwawionymi łbami”. Że tak nie napisał? Ale powinien był!

Dokonujący „samogwałtu” nie gwałcą przecież nikogo – a już najmniej samych siebie, gwałt bowiem jest dokonywany wbrew czyjejś woli i z użyciem siły. A już w osłupienie wprowiła mnie kiedyś nazwa miejscowości Samociążek, przez którą przyszło mi kiedyś przejeżdżać samochodem. Czyżby mogły tam panie zmieniać stan ze zwykłego na błogosławiony bez udziału w akcie osobnika płci brzydkiej? To raczej – dla uniknięcia nieporozumień – miejscowość powinna się nazywać Dzieworódek! Ale od tego jest przecież Niepokalanów...

I tak oto po raz kolejny pomiędzy jednym i drugim kęsem doszedłem do wniosku, że nasza mowa ojczysta (wstrętne, seksistowskie określenie wyrażnie preferujące jedną płć – dlaczego mówimy „mowa ojczysta”, a nie „mowa matczyzna”, skoro pierwszym słowem, jakie najczęściej wypowiada zaczynający naukę mowy noworodek, jest słowo „mama”?) jest pełna niekonsekwencji i nielogiczności. Quod erat demonstrandum.

Journey to the Moon



Gatunek: przygodówka
Podobne do: Mysterious Island
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 800 MHz, 64 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: DVD 01/06
Strona w CDA: 094

❖ **Od EGM:** Przyjemna przygodówka, nawiązująca do powieści klasyków s.f. – Verne'a i Wellsa, plus kryminalna intryga. Nie powala, ale daje sporo przyjemności z grania.

❖ **Mac Abra:** Z obu książek zdecydowanie to powieść Verne'a nie przetrwała próby czasu. Ale „Pierwszych ludzi na Księżycu” Wellsa polecam!

❖ **Czarny Iwan:** W zwrocie „przyjemna przygodówka”, jak dla mnie, zachodzi jakaś sprzeczność. Grę polecam osobom o nieskonczonych pokładach cierpliwości.

❖ **Mac Abra:** Ta, to jak „terminowość” i „Czarny Iwan” ostatnio...:/

❖ **Qn`ik:** Albo „brak szampana” i „Sylwester”.

❖ **Allor:** Na przykładzie tej przygodówki widać postępujący proces powrotu EGM na łono normalnych – 7 to naprawdę niezła ocena, wcale nie musi być od razu 9!

❖ **gem:** EGM jest trochę jak Leonard z Quirnu. Genialny, ale wyobcowany.

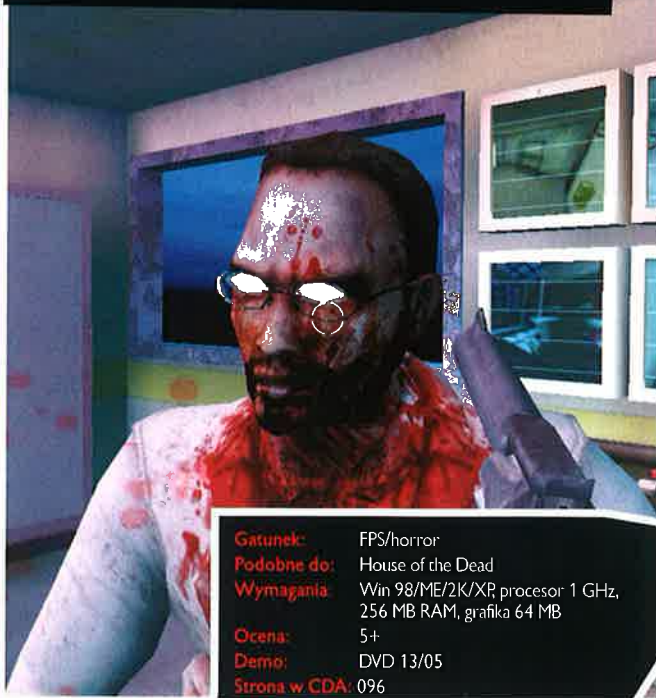
❖ **eld:** ...a jego pomysły NIEBEZPIECZNE...



Qn`ik...
 ...mobilny

Chwalebne i niezmiennie praktyczne są komórki. Nie tylko dlatego, by komunikować się ze światem – dzięki tym wspaniałym urządzeniom zawsze wiesz, gdzie się aktualnie znajdujesz. Nie, nie chodzi mi o jakieś nowości typu GPS-y czy coś jeszcze bardziej zaawansowanego – tylko o prostą funkcję wyświetlającą „informację o sieci”. U mojego byłego operatora najczęściej na ekraniku pojawiały się nazwy miast, co dla mnie – osoby często podróżującej pociągami – było bardzo przydatne. Po zmianie operatora moja komórka zaczęła wyświetlać dane dużo bardziej szczegółowe. Tak też po obudzeniu się kiedyś w pociągu na stacji spojrzalem na komórkę, a tam... „Dworzec”. Jeszcze bardziej szczegółowe informacje wyświetliły mi się podczas długiego spaceru nad morzem. Lubię chodzić kilometrami plażą, po czym często zastanawiam się, jak daleko odszedłem od noclegowni. Znów w takich sytuacjach moja nowa, wspaniała sieć idzie z pomocą. Zamiasz wyświetlić mi, w jakim mieście się znajduję, mogłem się dowiedzieć, że jestem... „Na plaży”. W życiu bym nie pomyślał.

Land of The Dead: Road to Fiddler's Green



Gatunek: FPS/horror
Podobne do: House of the Dead
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5+
Demo: DVD 13/05
Strona w CDA: 096

❖ **Od Słekiery:** Trywialna rzeź ze strzelbą w roli głównej i zastępami umarłaków czekającymi na zmielenie. Gra głównie dla wielbicieli prostych strzelanek lub filmów Romero. Reszta zanudzi się na śmierć.

❖ **Smuggler:** Demo smętne jakieś.

❖ **Mac Abra:** A gra nie lepsza.

❖ **Czarny Iwan:** A mogła być lepsza.

❖ **Qn`ik:** Dawniej to była(by) lepsza...

❖ **Allor:** Dużo lepsza nawet...

❖ **gem:** I miękki papier toaletowy...

❖ **eld:** I dało się grać w WoW...



Gry są dla dzieci?

Nie, nie chodzi o kolejną nagonkę na dozwolone od lat 18 GTA, w którym to wichurze się psychikę najmłodszych, mimo iż oni w ogóle nie powinni w to grać. Nie chodzi także o jakąś rozbierankę, bo jak wiadomo, seks jest dla nich jeszcze groźniejszy niż masakra piłą łańcuchową (nie pytajcie się mnie, dlaczego, po prostu tak jest – i tyle). Ani nawet nie o zbawienny wpływ zamiany krwi czerwonej na zieloną, co automatycznie sprawia, że dzieci mogą się bawić w (C)armageddon bez obawy, że rzuci się im na mózg coś złego. Nie, będzie o czymś dużo bardziej przyjemnym – o WoW-ie i gildiowej rozmowie w pewną sobotę.

Widomo, przy komputerze siedzą tylko dzieci, nie zdziwiło mnie więc, że świeżo przyjęty do gildii człowiek strasznie się zdumiał, gdy okazało się, że nie jest jedynym pracującym członkiem naszej gildii. Wcześniej się ze swoim wiekiem nie ujawniał, bo to wstyd i w ogóle... Zdziwienie było tym większe, że nie dość, że nie był jedynym pracującym, to nie był nawet najstarszy – w dodatku tak się złożyło, że akurat nie było także nikogo młodszego niż... 25 lat!

I co, takim osobom też należy zabronić grania w coś, co im odpowiada? A pod jakim pretekstem? Że nie wiedzą, co robią, mimo iż wiele z nich ma nie tylko własne dzieci, ale te „dzieci” same są już pełnoletnie i założyły własne ogniska domowe? Spotkałem się już zresztą nawet z grającymi naraz trzema pokoleniami jednej rodziny... tak, to już jest całkowite zwyrodnienie! Babcia przy komputerze??? Tak przecież nie można!

Dlatego osobiście wprowadziłbym nie tylko ograniczenie w wieku minimalnym (najlepiej od 18 lat na wszystko), ale i maksymalnym (tak do 5 lat, bo wyżej to już nauką powinny się dzieci zajmować). Ze wtedy żadna gra nie wyjdzie? Grunt, że problem (z rodzicami olewającymi swoje dzieci, bo jak inaczej określić fakt, że pozwalają im grać w gry dla dorosłych) zostanie rozwiązany!



The Matrix: Path of Neo



➤ **Od CormaCa:** Nędzna pecetowa wersja gry, w którą na konsolach ponoć nawet da się grać. Zaskakuje obrzydliwą grafiką i zerową optymalizacją (tnie się na mocnym sprzęcie). Walka bardzo efektowna, ale chaotyczna ze względu na kulejące sterowanie. Całość nudna, a zakończenie iście debilne (inne niż w filmie). Trzymać się z daleka, chyba że nie lubicie swoich pieniędzy. Tylko dla zombifikowanych fanów, za których myślą matrixowi spece od marketingu.

Gatunek: TPP
Podobne do: Enter the Matrix
Wymagania: procesor 1.8 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 4
Strona w CDA: 072

- **Smuggler:** Enter the Matrix wygląda lepiej od tego... czegoś.
- **Mac Abra:** A tyle piali, jaka to będzie gierka... ech...
- **Hut:** Wybieram niebieską pigułkę. No – czas na karpia!
- **Czarny Iwan:** Oj, niebieska była na przeczyszczenie...
- **Smuggler:** Jezus Maria, Iwan wziął dwie niebieskie! A ta druga to Viagra. Uciekaaaajmy...
- **Allor:** Aaaaalbo już nie...
- **Qn'ik:** Juuuulees, AI jest w potrzebie!
- **gem:** Śmiała się potem całe popołudnie.
- **eld:** ...a Neo przewracał się w grobie.



Ghost Jak było kiedyś

Na początku lat 90. odbywałem służbę wojskową w przygranicznym mieście Zgorzelcu. Służba jak służba. Któregoś pięknej nocy obudził nas alarm dla całej jednostki. W koszarach panika, bo o „niezapowiedzianych” alarmach to wszyscy wiedzieli z tygodniowym wyprzedzeniem, a tu... Generalnie ganień, telefony, ściąganie kadry oficerskiej z domów. Po jakiejś godzinie krzątający pada komenda „Koniec alarmu, wszyscy spać”. Dopiero rano dowiedzieliśmy się, co się stało, a historia jest iście tragicomiczna.

Otóż, jak to przy granicy, działały tam różnego typu grupy przerzucające uchodźców przez granicę do Niemiec. Jedną z takich mafii lokalnych tworzyli taksówkarze. Kiedyś wzięli grupę dwudziestu kilku Rumunów i zaoferowali im pomoc w przejściu na drugą stronę granicy. Rumuni ciemną nocą wsiadli do 4 taksówek i zaczęła się jazda, jechali przez jakieś lasy, potem drogi, wertepy itd. W końcu gdzieś tak po 40 minutach taksówkarze kazali Rumunom wysiąść, następnie pokazali im niedaleki plot z drutem kolczastym na szczycie, za płotem białoczerwony słup z godłem, obok niego jakieś armaty i spacerującego niedaleko żołnierza z bronią. Wydumaczyli wystraszonemu uchodźcom, że muszą tylko pilnować, by strażnik ich nie zobaczył, a jak przejdą przez plot, to jeszcze jakieś 100 metrów i już będą po drugiej stronie granicy. Rumuni ruszyli. Mieli jednak pecha, bo strażnik ich zauważył. Na jego krzyki nie zatrzymali się. Kiedy jednak puścił serię z karabinu w powietrze, a wokół rozwinęły się syreny, wymiękli i grzecznie położyli się na ziemi.

Jak ich Straż Graniczna potem zbierała, błagali i lamentowali, by ich do tych Niemiec jednak przepuścić, że są tak blisko, że wydali ostatni grosz na ten przerzut itp. Ale to wszystko było nic w porównaniu z lamentem, jaki się podniósł, kiedy chłopaki ze Straży Granicznej im wydumaczyli, że taksówkarze ich zrobili w konia. Jak się okazało, ci powozili ich trochę po lasach, a potem od strony ciemnego, odludnego cmentarza podjechali... pod plot jednostki wojskowej w centrum miasta. Więc po prawdzie Rumuni nie przekroczyli granicy, ale weszli na parking jednostki, w której stał sprzęt wojskowy. I tak, my mieliśmy prawdziwy niezapowiedziany alarm nocny, taksówkarze szmalec, czujny wartownik dwa tygodnie urlopu, Straż Graniczna chyba miesięczną polewkę, a Rumunii najdroższą wejściówkę na zwiedzanie wojskowego parkingu, jaką sobie można tylko wyobrazić.

GAME WALKER

Mega Man X8

➤ **Od Huta:** Średniej klasy gra z jednym z najbardziej znanych bohaterów konsolowych platformówek – niestety posiadaczom PC-tów trudno będzie zrozumieć, dlaczego Mega Man cieszy się taką popularnością. Cóż, nam zostają tylko herosi dla dużych chłopców – Sam Fisher, Jack Carver czy Gordon Freeman.

Gatunek: akcja/platformówka
Podobne do: Commander Keen (dla oldschoolowców)
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 71



- **Czarny Iwan:** Mega Man? A my wciąż czekamy na grę pod tytułem Mega Smug.
- **Qn'ik:** Tam od razu mega. Maksymalnie Kilo Smug. Jaki będzie do tego skrót?
- **Mac Abra:** Mega paker. :)
- **Smug:** Men/man to on może jest, ale jaki Mega? Średniaczek taki...
- **Allor:** Znaczy się Midsmug?
- **gem:** Ty Draniu.
- **eld:** Mały Drań.

Need for Speed: Most Wanted

➤ **Od gema:** Most Wanted jest wprowadzić nieco słabsza niż pochodząca z 2000 Porsche – dla nas, tu, w redakcji, to najlepsza gra w całej serii Need for Speed – ale zarazem sporo silniejsza niż ubiegłoroczna Underground 2. Bardzo dobra oprawa graficzna i dźwiękowa idzie tu ręką w rękę z satysfakcją z wygranych. Gdyby nie marne jakości „gumowa” AI i załatanie dopiero w patchach problemy z trybem online – byłoby przynajmniej 9.

Gatunek: samochodówka
Podobne do: N4S: High Stakes 2, N4S: Underground 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Demo: DVD 13/05
Strona w CDA: 062

- **Smuggler:** Na moim sprzęcie chodzi jak 20-letnia syrenka na jedyne. Czas na upgrade... :(
- **Mac Abra:** To ja na moim wolę nawet nie odpalać.
- **Czarny Iwan:** A i tak Most Wanted nie przebijie Maluch Racera, nie ma szans.
- **Smuggler:** Poczekaj, może w niektórych pismach jednak na złość nam ogłoszą, że minimalnie wygrał – a to niespodzianka – NFS! :)
- **Allor:** Ale tylko ze względu na towarzyszącą graczy panienkę, bo przecież i wozy, i gra są w Maluchu lepsze!
- **Eld:** No i klima... te łokietki...



Prince of Persia: The Two Thrones

Gatunek: akcja
Podobne do: poprzednich przygód księcia
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Strona w CDA: 088



❖ **Od Allora:** Bezimienny książę powraca! Engine pozostał wprawdzie ten sam, fabuła to kontynuacja (i zwińczenie) historii z poprzednich części, ale tak naprawdę oznacza to jedno – gra jest super! Tym bardziej że wprowadzono tu kilka nowości, z niezwykle brutalnymi speed killami i ciemną stroną księcia włącznie, co w sumie składa się na najlepsze połączenie platformówki i bijatyki na PC. Szczegółowo polecam, choć raczej nie jako prezent dla młodego brata/syna.

❖ **Smuggler:** Dla mnie, lepsze od „dwojki”, bo mniej posępne – choć to nie oznacza, że tak bajkowe jak Piaski Czasu.

❖ **Mac Abra:** Mocne, krwiste, grywalne. Twórcy najnowszej TR będą musieli mocno się wysilić, by to przelicytować.

❖ **eld:** Aby to uczynić, muszą wyposażać Larwę w naprawdę wielkie balony...

❖ **Czarny Iwan:** Ciemna strona księcia – to brzmi groźnie.

❖ **Allor:** Wprawdzie nie tak bardzo jak Lara w ciemnym zaułku, ale coś w tym jest.

❖ **On'ik:** Ciemny zaulek Lary to takie miejsce, w które słońce nie dochodzi, tak?

❖ **gem:** En al Sams la Laisa, o-pełny-gazu.



Rome Total War: Barbarian Invasion

Gatunek: strategia
Podobne do: najbardziej to chyba... Rome Total War :)))
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.totalwar.com
Demo: CD/DVD 10/2005
Strona w CDA: 074

❖ **Od Pepina Krootkiego:** Po prostu więcej tego samego w zmienionych realiach historycznych i z o wiele wyżej postawioną poprzeczką. Początkujący strategzy lepiej niech wprawdzie ukończą podstawową wersję, bo dodatek nie ma litości dla żółtodziobów i obchodzi się z nimi iście po barbarzyńsku. Jedynym naprawdę poważnym novum jest tryb „hordy” – więcej na jego temat w recenzji.

❖ **Mac Abra:** Dodatek dla maniaków RW, którzy gierkę zaliczają jedną ręką, nie patrząc na ekran. Tu będziecie się jednak musieli napocić.
 ❖ **Smuggler:** To ja wysiadam w biegu. Morituri te salutant czy jakoś tak.

❖ **gem:** Ab hoc possum videre domum tuam.

❖ **Hut:** Oglaszam bojkot – gra o Rzymianach i barbarzyńcach w Boże Narodzenie?

❖ **Czarny Iwan:** No właśnie, a dzieci oglądają, grają i potem ławki w parkach wyglądają, jak wyglądają.

❖ **Allor:** Nie mówiąc o nagłym wzroście liczby rzymskich nosów w ich populacji...

❖ **On'ik:** Tam od razu „barbarian”... Asteriks tylko przestrzegał Pax Romana... inaczej.

❖ **Smuggler:** Jasne. „Uważaj, bo oberwiesz” – przestrzegał. I zaraz po tym walił.

❖ **eld:** To zupełnie jak Andrew G., ale Andrew zaraz potem uciekał. Z ringu.



Dwa bieguny

Zdumiewające, ale nawet w Polsce i TVP można obejrzeć interesujące seriale. Trzeba tylko wiedzieć, kiedy. Podpowiadam: w czwartek około 20-22 (naturalnie idą w tym samym czasie, nie ma lekko...). Pierwszy to „Lost” – czyli losy grupy ludzi, którzy przetrwali katastrofę lotniczą. Znajdują się na tropikalnej wyspie, na której dzieją się BARDZO dziwne rzeczy. Jak by wam to wytłumaczyć... Coś jakby zekranizowano Far Cry'a, a odpowiadała za to ekipa robiąca „X-Files”. Dynamiczna akcja, zaskakująca fabuła, precyzyjny scenariusz. Miód! (Póki co...)



Drugi serial (leci na Polsacie) to „Gotowe na wszystko”. To z kolei coś jakby np. „Dynastia”, ale robiona przez Monty Pythonów, Altmana i Lyncha naraz. Grupa szczęśliwych pań w wieku ok. 25-40 lat żyjących na perfekcyjnym, amerykańskim, podmiejskim osiedlu. Tyle że jedna z nich na samym początku popełniła samobójstwo (i staje się narratorką, z offu), zaś reszta usiłuje odkryć, co ją do tego zmusiło. A przy okazji widzimy ich życiowe problemy – i te duże, i te małe. Dużo złośliwości pod adresem klasy średniej, sporo niezłego, bo wrednego, humoru, celnych obyczajowych obserwacji, nieco kryminalnej intrygi itd. Niby typowa telenowelowa papka – ale o kilka klas lepsza od tego, co zwykle się nam serwuje. Dodam, że oby dwa serie oglądamy z przyjemnością wspólnie z żoną. A jak sami wiecie, zwykle męskie i damskie gusta serialowe nader trudno pogodzić.

A drugi biegun? Odcinek 17 937: „Krysia próbuje szczerze porozmawiać ze Stefanem o zakupie stoika śledzi. Nowakowie nadal nie mogą ochłonąć po strasznym szoku – ich ukochana suczka Nusia okazała się samcem chomika syryjskiego. Hipolit usiłuje podrapać się po plecach, bo go swędzi [od siedmiu odcinków], ale nadal nie może się zdecydować, którą ręką” itd. Durne? Durne. I co z tego – większość polskich widzów wybiera właśnie to. Ech, życie, życie... – Jest nowela... – ...Której nigdy nie masz dosyć... Cholera, mają mnie! Ratuuuunku!

RTL Ski Jumping 2006



Gatunek: sportowa
Podobne do: RTL Ski Jumping 2005
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5+
Demo: DVD 01/06
Strona w CDA: 078

✚ **Od Qn'ika:** Odgrzewane danie z ubiegłego roku. Pokażna liczba skoczników, dobra oprawa graficzna, szeroki wachlarz opcji menedżerskich, ale samo skakanie nie daje już tak dużej radości.

✚ **Smuggler:** Ładne. I w zasadzie to wszystko, co mogę o tej grze powiedzieć pozytywnego.

✚ **Hut:** Jak kompot z suszu – z zeszłego sezonu i wcale nie smaczne.

✚ **Czarny Iwan:** Najważniejsze, że jest dużo skoczników. Możesz skoczyć do góry i w bok...

✚ **Gem:** I w dół. Jak w Lancie.

✚ **Allor:** Możesz, ale na szczęście nie musisz. Uff!

✚ **Mac Abra:** Skocz waść, wstydu oszczędź!

✚ **eld:** Adam, przeleć ich wszystkich!

Sniper Elite



Gatunek: TPP
Podobne do: chyba Brothers in Arms
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, DVD
Ocena: 6+
Strona w CDA: 092

✚ **Od elda:** Pomysł na grę całkiem niezły, wykonanie natomiast nieszczerne. Tak czy inaczej gra dla tych, którzy w shooterach lubią chować się za rogiem i kłapać ze snajperki.

✚ **Mac Abra:** Więc niby dla mnie. Ale jakoś nie kręci mnie to.

✚ **Qn'ik:** To taki symulator wędkarza, tylko bez ryb, wędkarza i symulatora.

✚ **Smuggler:** Niestety, mimo wszystko rozczarowanie. A po cichu liczyłem, że to będzie jakaś konkurencja np. dla Call of Duty 2... Szkoda zmarnowanego pomysłu.

✚ **Hut:** Fakt, pod choinką wolałbym znaleźć coś innego. Np. Call of Duty 2 :-)

✚ **Czarny Iwan:** A mógłbym przysiąc, że chciałbyś znaleźć czekoladowy baton. :-)

✚ **Allor:** A ja miłojakę.

✚ **Smuggler:** Powiem twej żonie...

✚ **eld:** Ja bym chciał to samo, co Al.

✚ **Smuggler:** Twojej też powiem.

Thief: Deadly Shadows PL



Gatunek: Thief :P
Podobne do: Thief: The Dark Project, Thief II: The Metal Age, trochę także do serii Splinter Cell...
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB (pixel shader 1.1)
Ocena: 9+ [lokalizacja]
Strona w CDA: 099

✚ **Od gema:** Jedna z najprzyjemniejszych niespodzianek sezonu świątecznego 2005. Reedycja jednej z najlepszych gier wszech czasów – Thief: Deadly Shadows w taniej serii (Super\$eller) i po raz pierwszy po polsku! Polonizacja jest kinowa, zrealizowana została z podziwu godną konsekwencją i smakiem. Dość powiedzieć, że obejmuje nawet plakaty i tablice informacyjne na ulicach Miasta!

✚ **Smuggler:** Lepiej późno niż wcale.

✚ **Mac Abra:** A do tego lepiej bardzo dobrze jak tak sobie.

✚ **Allor:** Jedyny problem to pudełko, ale w końcu nic nie jest doskonałe.

✚ **Smuggler:** Za spolszczenie gry (treść) odpowiedzialni są ludzie ze „sceny” Thiefa. Zawsze mówię, że nie ma to jak maniacy.

✚ **eld:** Znaczący się kieszonkowcy z pociągu Wrocław – Warszawa?

✚ **Qn'ik:** A ja, korzystając z okazji, chciałbym pożyczyć wszystkim Szczęśliwego Nowego Roku!

✚ **Smuggler:** A ja ci tam już nic nie pożyczę, bo potem nie oddajesz, o! :)



Miasto rozrastało się bardzo szybko. Brak za planowanych działań architektonicznych znajduje odzwierciedlenie w gęstwinie budynków... w dziwnym splocie ulic... – Archiwum Strażników

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 129,90 zł
WWW.EA.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



GEM | NAJBARDZIEJ POSZUKIWANY POD CHOINKAMI!

NFS: MOST WANTED



NEED FOR SPEED MOST WANTED

No dobrze, macie mnie. Tym razem na dobre. Już się nie wywinę. No, chyba że zacznę mówić. Opowiadać. Sypać. Uprzejmie donosić. Pardon – pomagać tym, którzy Służą i Chronią. Jeśli nie – grzywna w wysokości jakichś pięciu milionów dolarów lub potrójne dożywocie. Tak, jakby jednego było mało...

Wszystko zaczęło się... musicie to zapisać? Wyćzuliż, tak tylko pytam... – zaczęło się dobrze ponad 10 lat temu. Byłem młody i potrzebowałem pieniędzy. To jest – potrzebowałem pieniędzy, by zaspokoić już wtedy palącą Żądze Prędkości. Tak, to wtedy, w 1993 po raz pierwszy naszła mnie ta Need for Speed. Początki były zwyczajne. Byłem jednym z wielu chłopaków pasjonujących się samochodami. Ale jako jedyny, wierzę lub nie, umiałem rozpoznawać marki po zapachu ich lakieru! No dobra, przyznaję – poniosło mnie – ale po dźwięku silnika już tak. Wtedy, sam już nie wiem, jakim sposobem, nagle pojawiła się możliwość wypróbowania ich. Warunek był jeden – testy miały się odbywać w warunkach polowych, na autostradzie i w ruchu miejskim. Celem – **dojechanie w jednym kawałku szybciej niż konkurencji i... policja.** Kto płacił za te uliczne wyścigi – nie powiem. W każdym razie sponsorzy byli zadowoleni słysząc, że „ten ich” pobili wszystkich pozostałych...



Moja Żądza Prędkości została na jakiś czas zaspokojona!

Żądza Prędkości

Tak to było. Dostałem kluczyki do najlepszych fur świata – z Ferrari i Lamborghini na czele. Nie było autostrady, na której nie paliłem gum, i ograniczenia prędkości, którego nie łamałem. Zwykle wielokrotnie. I wielokrotnie przemnożonego... To jednak sami wiecie. Wiecie, bo kłopoty z wami miałem od samego początku. Wtedy jednak, w pierwszych Need for Speed, byliście grzeczni. Ograniczałście się do kulturalnego,

niemal czulego puknięcia... no dobra, luzujcie, panowie sztywni! – w błotnik. Mały 'pit maneuver', utrata kontroli nad kierownicą, bączek, silnik się dławi i... **mandat.** Żadnych aresztowań, żadnych łańcuchów, żadnych śliskich schodów w drodze do pudła. No co, myślicie, że nie wiem, że urodziłem się wczoraj? Wypadki chodzą po ludziach, mimo całej tej waszej eskorty. Nie, nie zamknę się! Przecież mówię prawdę, całą prawdę i tylko prawdę!...



TIME	1:30.64
BOUNTY	2,900
MILESTONES	1
2,950/20,000	

Pamiętajcie: w czarnym każda (fura) wygląda dobrze!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED 2?

Wysokie Stawki

No dobra, tu mnie masz. Niedługo byliśmy grzeczni. Ściganie się w stylu pierwszych Test Drive'ów nie trwało długo. Przestało bawić. Więc zaczęło się udziwnianie. Pamiętam, ktoś wymyślił, że dobrym pomysłem będzie porobić prototypów. GT-90. Ktoś jeszcze pamięta to pudło? Ja też wolałbym zapomnieć... Nieważne. Zaczęliśmy się zakładać. No wiesz, przez te wszystkie lata – mowa o roku '96 – zaoszczędziło się trochę. Zaczęliśmy się ścigać (a może mierzyć z drogą – jak

Niemal na pewno! Dowód w samej Most Wanted. Wystarczy zakończyć kampanię i przeczekać listę plac. Pojawi się wiadomość od Crossa z ostrzeżeniem, że jesteś poszukiwany już nie tylko w Rockport, ale... całym stanie! A teraz wyobraźcie sobie – Need for Speed: San Andreas...

w Road Challenge) za kasę. Niedługo później przeszliśmy do naprawdę wysokich stawek – High Stakes.

Graliśmy va banque – wygrany brał wszystko. W tym przypadku, jasna sprawa, samochód przegranego. Wtedy dorobiłem się swojego własnego McLarena F1. Fura za milion dolarów, człowieku! Rozwaliłem ją później na tym przeklętym mostku w Kindiak Park. Podsypało troszkę, wilgoć, niepotrzebne hamulce, nieudana kontra – dzwon. Gdyby nie konstrukcja, klatka, fotel, pasy – byłoby po mnie, jak nic. Tymczasem nic zostało z McLarena, a ja... szukałem dalej.

Nadszedł najlepszy okres w całym moim życiu – rok 2000. Załapałem się, uśmiejecie się, jak wam powiem, niemal legalnie, na kierowcę testowego Porsche! Jednocześnie, jasna sprawa, szalałem po całej Europie. Ścigałem się wraz z innymi maniakami tych małych autek – w Niemczech i Francji, w Pirenejach i Alpach, siedząc za kierownicą i leciwiej 356-ki i zupełnie nowej wtedy Carrery 4-ki...

To były czasy, mówię wam! I nie ma, nie ma jak RS z '67, z silnikiem 3,3 litra i bez tej całej



Puncior złapany na 107 milach (jakieś 175 kilo) na godzinę! Whoah!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED BLACK EDITION

Wersja kolekcjonerska Most Wanted to dodatkowo m.in.

- 2 nowe samochody: '67 Camaro i wyczesany BMW M3 GTR (do użycia w trybie Quick Race i Online)
- 8 pretuningowanych i prestylizowanych wozów - Supra, Lotus Elise, Porsche 911 GT2, Mercedes-Benz SL65 AMG, Corvette C6, Mercedes-Benz SL 500, Porsche 911 Carrera S, Corvette C6.R
- dodatkowy Pursuit Challenge z superszybkimi SUV-ami w roli pościgu
- 3 nowe trasy wyścigów
- nowe ozdoby
- dodatkowy DVD z materiałami z produkcji

elektroniki, bez wspomagań na którejs z oblodzonych alpejskich przełęczy! Tam rzeczywiście liczy się to, co umiesz ty, a nie twój samochód, tam jesteś ty i droga! Tam wiesz, że ktośś z kół traci przyczepność, bo to czujesz, a nie dlatego, że widzisz kontrolkę! Ludzie tam jeżdżą 15 mil na godzinę i modlą się, by kierowcy tych monstrualnych plugów dotarli do pracy (jak oni to, swoją drogą, robią?). Tak czy inaczej - umiejętności tam zdobyte przysłużyły mi się już po powrocie na stare śmieci - do Stanów.

Świątek Podziemny

W 2002 znów zacząłem się ścigać. I znów w grę weszły wysokie stawki (High Stakes 2). Wtedy też - mam na swoją obronę - byłem... gliną. Ścigałem ścigających się. I byłem w tym, nie chwaląc się, lepszy niż większość tutejszej drogowki. Nawet nie wiecie o tym? W sumie nic dziwnego - zupełnie inne miejsce. Nawet nie miasto, a stan...

Do miasta, jeśli już o tym mowa, przyjechałem w 2003. Wtedy poznałem Świat Podziemny - Underground. Wtedy też przekonałem się, że w mieście nie liczy się tuning - faktyczna moc fury, lecz styling. To, jak wygląda, jak bardzo różni się od tego wszystkiego, co zjeżdża z taśm fabrycznych. Fura, zdaniem tych ludzi tutaj, ma być wypasiona do przesady. Ogromne skrzydła, kolorowe szyby czy...

Grafika i dźwięk - fantastyczne!

własne zegary - wszystko to jest na miejscu, jeśli tylko zdradza niepokornego ducha kierowcy i jego przedłużenia - samochodu. Ciekawe jednak, że w Rockport nie sposób np. zmieniać osobno progów i zderzaków - tu kupuje się cały komplet.

Ostatnio jeździłem dużo. Ale bez szczęścia. Miałem wypadek. Wyszedłem ze szpitala i poleciałem do Bayview. Tam poznałem tych ludzi. No, wiecie - Czarną Listę. Trafłem tutaj, do Rockport. I od razu nadziałem się na numer jeden listy - tego... Razora. Wyrołował mnie. Zgodziłem się na pink slips. Nie, nie chodzi o różowe gatki. Zgodziłem się na High Stake - na jazdę o samochód. Nie miał szans. Jego Mustang miał się nijak do mojej beemki.

No co, lubię niemieckie wozy. Jakbyś tyle jeździł Porsche, co ja, też byś lubił...

W każdym razie straciłem moje autko. Mały sabotaż i odjechało na haku do garażu tego... Razora. Śmieszne, jak wyjeżdżałem z garażu, samochód był w idealnym stanie. A w trakcie wyścigu Mia dawała mi znać, że już na starcie lał się z niego olej. Tak czy inaczej zapuszkowaliście mnie. A po zwolnieniu dowiaduję się, że **Razor jest #1 na waszej liście Most Wanted, a ja mam zaledwie 30 tysięcy w kieszeni.** Ja, który rozbiłem milion dolarów na jednym moście!

Mia Mio

Mia. Tak, Mia. Znacie ją dobrze, nie? Ostra pania. Świetna pania. Nie dość, że ładna jak



lalka, to jeszcze miła. Co z tego jednak, jak kocha się wyłącznie w samochodach. To dzięki niej - i żądzy zemsty - wziąłem się w garść. Kupiłem, uśmieciecie się, tego nowego Punto. Myślałem o nim, że to nieźle drugie autko w rodzinie - takie, którym kochająca żona i matka zawozi dzieci do szkoły i jeździ do supermarektów. Wybór jednak, sami wiecie, miałem ograniczony do trzech bodaj modeli. Całe szczęście, że nie znowu Peugeot 206... W każdym razie po pewnym czasie z Grande Punto została tylko marka. Zmieniłem w nim wszystko - od blach (macie tu, w Rockport, całe zestawy karose-



Użyj mocy NOS, Luke!

► Morza szum, ptaków śpiew, złota plaża, poślizg kół...



w kretyńskich URL-ach i Street-X-ach. **Trochę brakuje driftów.** Mało jest też wreszcie – ale tego akurat nie brakuje – drag-race'ów. Można także, bo czemu nie, umówić się z którymś ze starych kumpli i zaprosić go na parę rundek dowolną z tras. Myk w tym, że ścigać się można tylko po tych już znanych. Te zaś poznać można tylko ścigając się z ludźmi z Czarnej Listy. Można jednak „zrównać” uczestników, by Punto równy był nowemu Lamborghini.

Porsche Nieujarzmiony

Mam opisać samochody, z którymi się ścigałem? W porządku. Ale uprzedzam, nie pamiętam wszystkich – było ich **dobrze ponad 30**. Fiat Punto, Golf GTI, Mercedes SL 500 i CLK 500, Mazda RX-7, Toyota Supra, Mustang GT, Aston Martin DB9, Corvette C6, Mitsubishi Lancer VIII, Subaru Impreza WRX, Dodge Viper, Lamborghini Gallardo i Murcielago, Porsche Cayman S, 911 Turbo i GT2, Carrera Si GT, Mercedes McLaren... Zresztą – część z nich znajdziecie w moim garażu.

To dlatego, że po wyścigu wygrany ma wybór dwóch z sześciu fantów. Fantem

rii plus spoilery i wszystko, czego trzeba do stylingu) po bebechy. I ciekawa rzecz – fiacik, po zamontowaniu w nim wyczynowego silnika, skrzyni, zawieszenia i... nitro (i solidnym wzmocnieniu konstrukcji) – nabrał sportowego ducha. Ścigałem się w nim ze wszystkim – w tym z Porsche i Ferrari i wierzcie lub nie – to tamci tykali spaliny.

Wyzwania drogowe

Ścigać się można na wiele, wiele różnych sposobów. Najbardziej spójna i satysfakcjonująca

Kariera karierą. Zawsze można odpuścić sobie Razora i Sk-ę i zaspokajać swoją Żądzę Prędkości w systemie kamieni milowych. I to na wszystkie sposoby, jakie zna Rockport! Sprinty, wyścigi i knock-outy – co tylko chcesz. Dodatkowo wymyślił Czarnej Listy – próba czasowa z punktami kontrolnymi w formie budek na autostradzie czy test policyjnych radarów. Ten ostatni jest niezły (i prosty) – wygrywa suma wskazań radarów. Nie ma natomiast wcale okazji – i przyznam, że bardzo minie to cieszy – by rywalizować

Pozycję w grze buduje się nie tylko wygrywając... Trzeba jeszcze być poszukiwanym przez policję.

nująca pozostaje **kariera**, której celem jest wyparcie Razora z pierwszego miejsca najbardziej poszukiwanych – Most Wanted. Wiecie, że wybił się dzięki mojemu M3? Nie da się jednak po prostu go znaleźć i mrugnąć światłami. Trzeba zbudować sobie pozycję. Szacunek jest wszystkim. I ścisła hierarchia na Czarnej Liście. Wiecie, jak jest. Musisz udowodnić każdemu o oczko wyżej, że jesteś godny próby sił.

Problem w tym jednak, że **pozycję buduje się nie tylko wygrywając... Trzeba być poszukiwanym**. Wiecie, jak jest – te dzieciaki tam jarają się tym, jak ładnie udało się im wyślizgać głupich gliniarzy. Hej, spoko – cytuję tylko! Dopiero spełnienie tych ich wymogów – bo ja wiem, kosztowności pościgu, liczby uszkodzonych radiowozów czy miniętych blokad – sprawia, że chcą się sprawdzić. W każdym razie na Czarnej Liście jest 15 ludzi, 15, z całym szacunkiem dla sierżanta Crossa, najlepszych kierowców Rockport. Inna rzecz, że **jeżdżą wyraźnie „pod ciebie”**. Możesz się zatrzymać na fajkę – zaczekają. Z drugiej strony, nie sposób zostawić ich bezpiecznie z tyłu...



GARAŻ W WERSJI PODSTAWOWEJ MOST WANTED

Aston Martin DB9, Audi A4 3.2 FSI Quattro, Audi TT 3.2 Quattro, Audi A3 3.2 Quattro, BMW M3 GTR, Mercedes-Benz SL 500, SL65 AMG, Mercedes-Benz CLK 500, Dodge Viper SRT10, Fiat Punto, Ford GT, Ford Mustang GT, Corvette C6, Cadillac CTS, Pontiac GTO, Vauxhall Monaro VXR, Cobalt SS, Lamborghini Murcielago, Lamborghini Gallardo, Lotus Elise, Mazda RX-8, McLaren F1, Mercedes-Benz SLR McLaren, Mitsubishi Lancer Evolution VIII, Mitsubishi Eclipse, Porsche Carrera GT, Porsche 911 Turbo S, Porsche 911 GT2, Porsche 911 Carrera S, Porsche Cayman S, Renault Clio V6, Subaru Impreza WRX STi, Lexus IS300, Toyota Supra, VW Golf GTI.

Crash test (police) dummies.


**10 TYS.
WIECEJ NA
STARCIE!**

 To proste: wystarczy save z Need
for Speed: Underground 2 na
HDD i... zaczynamy Volkswa-
genem Golfem GTII!


Rockport to naprawdę ładne miasto. Znacznie, znacznie ładniejsze niż to z Underground 2.

może być np. darmowy tuning lub styling. Można jednak także zdać się na los i spróbować szczęścia. W każdym razie jest się czym jarać. I pewnie – każdy z nich można, i trzeba, tuningować i stylować. Nie ma jednak, tak jak w Underground, jakichś abstrakcyjnych systemów zmuszających do monto-

wania każdej nowości. Jeśli nie chcesz maski ze stopów – żaden problem. Zmiany wyglądu służą zresztą głównie „gubieniu” zainteresowania drogówki – heat level.

Aktywny Pościg

Właśnie – gliniarze. Przyznam, że byłem gotowy na tajniaków i SUV-y, a nawet kolce. Smigłowiec jednak – ten, który pojawia się, kiedy naprawdę robi się gorąco, czy te wasze C6 – to naprawdę było coś! Z drugiej strony – uciekałem już przed policyjnymi Diabło, a tę waszą drogówkę zwykle dość łatwo zgubić. Bez urazy, ale jeździć marnie. Wszystkim, co potrafić, jest taranowanie SUV-ami i rozkładanie kolczatek.

Nie wiecie jednak, że my mamy to, co nazywamy wspomagaczem. Nie wiem, co to jest, ale wiem, że na chwilę czas prawie staje w miejscu. Nie ma więc problemu, by znaleźć miejsce, w którym najlepiej przebić się przez blokadę, czy takie, w którym brakuje kolczatki. Użyteczne jest także korzystanie z **pursuit breakerów** – zawalenie jakiegoś rusztowania zwykle wystarcza, byście zrezygnowali z pościgu. Z drugiej strony, bywa frustrująco – nawet po zgubieniu ogona trzeba znaleźć jakieś odludne miejsce, bo każdy następny patrol znów wszczyną Hot Pursuit. Rozbijanie się bez celu jest więc raczej niewskazane.

PRAWDZIWY BESTSELLER

Need for Speed Underground w roku swej premiery sprzedał się w łącznej liczbie ponad 7,5 miliona kopii. Naturalnie mowa tu o wszystkich jej wersjach – zarówno pecetowej, jak i konsolowych, niemniej wystarczyło to, by stał się bestsellerem roku 2003!

NFS MOST WANTED



MA OWNSEND A.K.A. JOSIE MARAN

28 lat. Pochodzi z Kalifornii. Robi karierę jako modelka (Twarz Maybelline) i aktorka (lepsza niż Kelly Brook z Need for Speed: Underground 2). Mówi o sobie: „Jeśli chodzi o facetów, to jestem naprawdę płytką. Umawiam się tylko z przystojnymi, zamożnymi kolegami o pięknych ciętach. Ale naprawdę nie mogę nic mi to przypominać! Jestem kobietą z dużymi wymaganiami! Jak wasze szanse, panowie?”

Speed City

A szkoda, bo Rockport to naprawdę ładne miasto. Znacznie, znacznie ładniejsze niż to z Underground 2. Składa się z trzech dzielnic – początkowo śmigamy tylko w pierwszej – i setek mil dróg i skrótów. Jest też lepiej zaprojektowane niż Bayview i mimo otwartości – jakby stworzone do wyścigów. Szczególnie podoba mi się ta obwodnica wokół miasta. Można się rozpędzić do ponad 200 mil na godzinę! Pewnie, szaleństwo. Świat przy takich prędkościach rozmywa się niemal całkowicie. A przecież jest tyle do oglądania – choćby te wasze stadiony do baseballu i footballu czy pole golfowe. Fantastyczne są światła – ten cały efekt rozświetlenia sprawiający, że świat jest miękki i ciepły jak plaża w Half-Life'ie 2. Niezwykły jest nawet deszcz; kiedy zaczyna padać, świat wyraźnie nasiąka. Pewnie, nie ma żadnego wpływu na sposób, w jaki się jeździ, ale wygląda nadzwyczajnie!

Swoją drogą – muszę się do czegoś przyznać. Wiecie, czasem mam wrażenie, że żyję w MTV. Albo komiksie. Ten sam styl, ten sam szybki montaż, te same przejawskrawienia i zmiękczenia. Zresztą – tak samo jest z tą całą Czarną Listą. Są wyraziści, ale niewiarygodni. Zbyt grzecznych macie tych swoich lokalnych „gansterów”. Jakby z politycznie poprawnego serialu dla młodocianych... młodzieży. Podobnie Mia. Nigdy nie była naturalna, coś w niej było nie tak. Pewnie, miałam świadomość, że wykorzystuje mnie... do własnych celów, ale mimo wszystko nie była to jej rola oscarowa.

Bezbłędny jest natomiast dźwięk. To, nie ukrywam, jeden z powodów, dla których kocham się ścigać! Ten ryk silnika żyłowanego do granic jego możliwości przy prędkościach rzędu dwóch paczek – w milach! Te gadki na podsłuchiwanym kanale policyjnym, z tymi naszymi „ten four” i „zerami”. Ta pulsująca, dynamiczna ścieżka dźwiękowa z utwo-

rami nowego Linkin Park, The Prodigy, miksa mi Jamiroquai, Static-X, The Roots. Nie ma wątpliwości – tutejsi DJ-e znają się na muzie!

Najbardziej Poszukiwany

Jak więc oceniam swoje występy w Rockport? Mimo wszystko – mimo pewnych problemów – **bardzo dobrze**. Moja Żądza Prędkości została na jakiś czas zaspokojona. Widać, że Most Wanted przygotowywana była niezależnie od Underground 2. Może dlatego jeździ się tak dobrze. Może dlatego tak wiele tu rozwiązań znakomych – jak choćby konieczność odstawiania fur; by ostygły, brak szukania sklepów i warsztatów.

Można nawet – o dzięki ci, techniko! – włączyć automatycznego kierowcę i dosłownie skakać pomiędzy nimi, garażem a lokacjami wyścigów! Dlatego też, gdybym mógł raz jeszcze przeżyć wszystkie te emocje, jakie towarzyszyły moim wyścigom w Most Wanted, wziąłbym w nich udział. Bez najmniejszego wahania.

Zresztą... może by tak spróbować?... **ICDAI**

► Podwójny product placement – Castrol i Polska.



AS SA

Wyznaczamy LIMITY prędkości!

Najnowsze karty
graficzne od **SAPPHIRE**



PRODUCENT: ETRANGES LIBELLULE
DYSTRYBUTOR: ATARI/LEM
CENA: 99 ZŁ
WWW.ATARI.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



QN'IKUS | ALE GŁUPI CI RZYMIANIE!

Asterix & Obelix®

XXL 2

Mission : Las Vegum

Nad Asteriksem do pewnego czasu ciążyło fatum. Choć same komiksy były w większości doskonałe, to już filmy animowane, gry oraz pierwszy film kinowy były albo infantylne, albo zwyczajnie nieudane. Niedawno tendencja zaczęła się odwracać.

Asterix & Obelix XXL było grą całkiem niezłą, „Asterix i Obelix: Misja Kleopatry” Alaina Chabat z 2002 r. bardzo zabawną komedią, zaś Asterix & Obelix XXL 2 to jedna z najlepszych platformówek, jaka została wydana na PC. Ma wszystko to, czym powinny charakteryzować się tego typu produkcje, i dużo więcej. W godny sposób nawiązuje do humoru reprezentowanego przez twórców serii (o których więcej przeczytasz w ramce). O ile komiksy przepelnione były aluzjami do literatury, historii i sztuki, to gra w dość subtelny sposób nawiązuje do tego, co jej (i jej odbiorcom) najbliższe: hitowych filmów oraz innych gier. I tworzy przy tym niezwykle strawną mieszankę.

Zdrajcyks?!

Zanim jednak przejdziemy do deseru, kilka słów o daniu głównym. Historia jest frapująca i podejrzana – podczas zjazdu druidów znany wszystkim doskonale Panoramiks (zwany tutaj Getafixem), twórca sławnego Napoju Magicznego, nestor

A&O XXL 2 to jedna z najlepszych platformówek, jaka została wydana na PC. Ma wszystko to, czym powinny się charakteryzować tego typu produkcje, i dużo więcej.

Albert Uderzo, rysownik, jest... daltonistą! Stąd też on tylko szkicuje postacie, kolorowaniem zajmują się inni ludzie.

Pod Paryżem jest Park Asteriksa – ze zrekonstruowaną wioską Gąłów! A ja tam jeszcze nie byłem... :|



Chwila relaksu przy staroegipskim jednórękim bandycie.

Pierwszy album o Asteriksie wyszedł w... 6 tysiącach egzemplarzy!

Obeliks się nie pilumuje. Ani nie sternuje.

Kto za tym wszystkim stoi, czyli subiektywna historia Asteriksa



Dzielni Galowie mieli dwóch ojców: scenarzystę René Goscinnego i rysownika Alberta Uderzo. Poznali się oni w 1951 roku i od razu zapalili do siebie wielką sympatią, która zaowocowała 26 latami wspólnej pracy. O dziwo, przy wcześniejszych projektach obaj panowie parali się innymi zajęciami – to Uderzo zajmował się pisaniem scenariuszy do tworzonych przez siebie komiksów, zaś Goscinnny (notabene syn Polaka i Ukrainki) rysował.

W 1959 roku panowie zdecydowali, że czas się przeciwstawić ekspansji amerykańskich komiksów i stworzyć coś bardziej swojskiego, osadzonego we francuskich realiach. Po burzy mózgów padło na Galię, po czym autorzy ukuili alternatywną wersję historii, zadającą klam tej przedstawionej w pamiętnikach Juliusza Cezara. Tak też się narodziły słynne zdania: „Jest 50 rok przed narodzeniem Chrystusa. Cała Galia jest podbita przez Rzymian... Cala? Nie!”

O mały włos, a Asteriks byłby roslim i przystojnym, silnym młodzieńcem – takim, jakich w komiksach jest cała masa. Tak widział go początkowo Uderzo, na szczęście jednak Goscinnny poprosił go o zmianę, chciał stworzyć antybohatera – sprytnego i inteligentnego, ale zarazem niskiego i karykaturalnego bohatera, który byłby parodią wszelkich amerykańskich supermanów. Udało się. Małego galijskiego wojownika i jego przyjaciół pokochali miliony ludzi.

Najzabawniejsze jest to, że początkowo nikt nie planował, że dzieje Asteriksa będą kontynuowane po pierwszym zeszytce. Żaden z autorów nie planował też uczynienia z Obeliksa drugiej głównej postaci (a zważywszy na ilość zajmowanego miejsca, nawet pierwszej) i takiego rozrostu wioski Galów. Kolejne pomysły wpadały autorom po prostu same. Tak też w niedługim czasie pojawił się trzeci kompan – Idefiks, a wioska rozrosła się o tak charakterystyczne osobowości jak sprzedawca ryb Ahigieniks, „wytwórca antyków” Tenaumatis czy senior wioski Długowieczniks (zwany też w jednym zeszytce Ramoliksem).

Począwszy od pierwszego aż do 24 zeszytu komiks był na fali wznoszącej. Na kartach coraz więcej się działo, dowcipy były zabawniejsze i coraz bardziej nasyczone intelektualnymi gagami, każdy obrazek stanowił ucztę dla oczu i serca (że tylko wspomnę doskonałą planszę wzorowaną na obrazie Pietera Bruegla starszego w zeszytce „Asteriks u Belgów”). Niestety, później już było tylko gorzej. Wszystko za sprawą tego, że Goscinnny, twórca Asteriksa, Lucky Luke’a i Mikołajka odszedł z ziemskiego padolu w 1977 roku, w wieku zaledwie 51 lat. (Swoją drogą, zmarł podczas... testu sprawnościowego przy rutynowym badaniu kontrolnym!)

Od tamtej pory scenariusze i rysunki tworzy już tylko Albert Uderzo. Choć niewątpliwie bardzo się stara, jego komiksy nie mogą się równać z tymi, do których scenariusze pisał Goscinnny. I to pod każdym względem – nawet kreska, choć najbardziej dojrzała i w sumie najładniejsza, nie ratuje sytuacji. W Asteriksach Uderzo nie ma technienia geniuszu, dowcipy i nawiązania są dość łopatologiczne, erudycyjność komiksu zniknęła gdzieś w zalewie beznosownych klótni między bohaterami i coraz bardziej żurniejszych scenariuszach. Ostatni zeszyt to już zresztą kwintesencja tego, co w dziełach Uderzo najgorsze. W wydanym w 2005 roku „Kiedy niebo spada na głowę” Galowie muszą zmierzyć się z kosmitami! W dodatku charakterystyczne dla serii wieloznaczne i wielopoziomowe obrazki (prawie na każdym dziele się jakieś wątki poboczne, niezwiązane z główną akcją) zostały zastąpione przez gigantyczne rysunki statków kosmicznych, których obecność wytłumaczyć może jedynie tym, że „Uderzikowski” najwyczerpijniej... zabrakło pomysłów.

Seria w tym momencie liczy sobie już 33 zeszyty i być może na tym jeszcze się nie zakończy, choć Albert Uderzo ma już prawie 80 lat! Ciekawe, czy ktoś będzie mógł kontynuować dzieło Mistrzów, kiedy i jego zabraknie...

Do dziś sprzedano na całym świecie 320 milionów komiksów z Asteriksem. I liczba ta śfale rośnie...



wioski... zdradza kolegów po fachu, oddając ich w ręce Rzymian. Oczywiście nasi dzielni bohaterowie – oraz oczywiście wraz z nimi gracz – ani przez moment nie chcą uwierzyć, że druid mógłby dopuścić się takiego czynu. Wyruszają więc w poszukiwania, chcąc rozwikłać przy okazji tę frapującą zagadkę.

Realizmus

XXL2 to typowa platformówka, w której nacisk został położony przede wszystkim na walkę, elementy logiczne i zręcznościowe zeszyły w niej na nieco dalszy plan. To może się jednak nie podobać tylko tak zatwardziałym asteriksowym purystom jak ja, cała reszta powinna się bawić przednio. Oczywiście autorzy nie mogli zdecydować się na pełną spójność gry z cyklem komiksów. Jak powszechnie wiadomo, Obeliks dzięki temu, że wpadł do napoju za młodu, bez problemu sam jeden potrafił zwalczyć legion rzymski, nie narażając się na najmniejsze drażnienie. Również Asteriks, po napięciu się magicznego trunku (działającego kilka godzin), dysponował siłą, dzięki której mógł unosić menhiry (a trzeba wam wiedzieć, że największy taki realnie istniejący głaz liczy sobie 20 metrów długości, a waży 300 ton!). Gdyby przeniesiono to bezpośrednio do gry, całą zabawę trafilyby szlag. Bohaterowie, choć bardzo silni, potrzebują jednak najczęściej kilku ciosów, by wystrzelić przeciwników w powietrze.

Dwóchgalowipiesiki

Nie uniknięto tu zresztą pewnych niekonsekwencji. Podczas gry Asteriks i Obeliks cechują się taką samą siłą i skutecznością, ale już

np. w scenkach przerywnikowych uroczy grubas w pasiastych spodniach (pionowe pasy wyszczuplają!) potrafi unieść nawet gigantyczny głaz, którego inaczej nie jest w stanie poruszyć choćby o milimetr. **Podczas gry prawie przez cały czas swobodnie można zmieniać bohatera**, którym się kieruje. W niektórych miejscach np. Obeliks nie może wejść, bo jest za gruby, zaś Asteriks nie może korzystać ze specjalnych wyskoczn. Nie należy też oczywiście zapominać o najnieinteligentniejszym piesku, jakiego kiedykolwiek nosili komiksy – Idefiksie (zwanego tutaj Dogmatixem), którym co prawda nie można bezpośrednio kierować, ale pomaga on bohaterom wskazując czasem odpowiednią drogę, a także może brać czynny udział w walkach.

Bojowniki

No właśnie – na brak bójek nikt tu narzekać nie będzie. Rzymian są setki i choć pojedynczo nie sprawiają większych kłopotów, to już w kupie potrafią solidnie napsuć krwi. Na szczęście możliwych do wykonania ruchów bohaterowie mają bardzo wiele. Zwykły kombos rękami, atak z wysoku, wślizg – to tylko najbardziej podstawowe techniki. Bardzo skuteczną i efektowną taktyką jest też oszołomienie wroga, możliwe do wykonania za pomocą niektórych ciosów. Chwiejącego się przeciwnika z gwiazdkami nad głową można złapać i wywijać nim przez jakiś czas wokół głowy. Poza tym, że uderza on wszystkich wrogów znajdujących się w zasięgu, można go wykorzystać jako bicz, a także rzucić niczym skuteczny i potężny pocisk. Do tego wszystkiego dochodzi oczywiście jeszcze

całkiem pokaźna liczba bonusów... Ale im warto poświęcić osobny akapit.

Osobnyakapitus

O, już w nim jesteśmy? Fajnie. Otóż, wspomniane bonusy zdobywać można na dwa sposoby. Najbardziej trywialnym jest oczywiście znalezienie ich lewitujących nad ziemią. Najczęściej spotkamy w ten sposób tykwę napoju magicznego (ale tylko wtedy, gdy sterujemy Asteriksem), po zabraniu której bohater przez określony czas

Jak twierdzi Uderzo, w ciągu 26 lat wspólnej pracy z Goscinnym nie pokłócili się oni ani razu. Zeszyt „Niezgoda” nie nosi więc żadnych znamion autobiograficznych. :)



■ Ludzka kometa,
Ino orbita nie ta.



■ Zebigbos?! Stary,
ale się zmieniłeś!

porusza się zdecydowanie szybciej i jest znacznie potężniejszy. Czasem też się zdarzą tarcze i garnce z dziczyzną (czyli zdrowie), których nigdy za wiele. Nie ma co jednak liczyć na zdobywce, które się znajduje – ich liczba jest mocno ograniczona. Innym sposobem na zdobycie bo-

fer: Lubi zwiśać z sufitu i ma trzy zielone lampki na czole. Poza tym wśród przeciwników znajdziemy masę znajomych – strzelającego wodą Rzymianina Mario, Rzymianina Sonica z niebieską grzywą i złotymi obręczkami, pozbawionego ramion Rzymianina Raymana... Jednym z bossów będzie ubierający się w spodnie („a nie, jak przystoi, w sukienkę” – Juliusz Cezar) i obcisłą koszulkę Larry Craft, zaś tarczą jednego z wrogów przypominać będzie Pac-Mana. Mało wam? Nie ma sprawy – **rozglądajcie się uważnie po planszach, a odkryjecie jeszcze dziesiątki innych nawiązań.** Wielka głowa Crasha Bandicoota (znanego z konsol bohatera zręcznościówek) jako pomnik, reklamy Space Invaders na ścianach, plakaty parodiujące znane gry (np. Quake’a III)... Mógłbym tak wymieniać jeszcze długo.

Mission: Las Vegum to znakomita i niezwykle dowcipna produkcja z kraju, w którym powstał Rayman.

nusów jest uzyskanie ich w walce. Co jakiś czas jeden z Rzymian ma nad głową prezent – po pokonaniu go na określony przez grę sposób (np. poprzez naskoczenie mu na głowę) uzyskujemy np. soczyste udko do schrupania.

Jeśli mowa o znajdźkach, nie można oczywiście też zapomnieć o hełmach pokonanych legionistów, które tu służą za monety. Nie dają one jednak, tak jak w innych zręcznościówkach, dodatkowych żywotów (tych i tak jest nieskończona liczba – śmierć któregoś z bohaterów oznacza jedynie konieczność rozpoczynania od początku checkpointa). Można jednak dzięki nim zagrać w jednorękiego bandytę, a przede wszystkim kupić jakieś bonusy – np. dostępne w menu widokówki.

Raymanus, Samfisheriks, Matriks?

A co jest w tej grze takiego fajnego? Przede wszystkim luz i humor. Już na samym początku w historię i arkaną poruszania się po starożytnym świecie wprowadza nas rzymski szpieg działający na rzecz Galów o imieniu Sam Shief-

Kilka scen nawiązuje również do filmów, że wymienię tylko pojedynkę z wieloma Juliuszami Cezarami, którzy zwracają się do Asteriksa per „Mr Asterix”... Wydaje mi się jednak, że choć smaczków w grze znalazłem wiele, wciąż bardzo dużo pozostało przede mną nieodkrytych. Mam nadzieję, że będziesz się bawił przy znajdowaniu ich równie dobrze jak ja. Bo w to, że zechcesz spróbować, nawet nie powątpiewam.

Pejzażys

Dobra zręcznościówka powinna się jednak cechować również bardzo zaawansowaną grafiką, najlepiej zrealizowaną z dużym rozmachem. I pod tym względem gra nie pozostawia najmniejszego pola do narzekania. **Wszystko w grze jest bajecznie kolorowe i szczegółowe**, postacie są bardzo dobrze animowane, zaś engine przyprawił mnie wręcz o zachwyt. Na najwyższych detalach graficznych, wyglądając iście olśniewająco, bez najmniejszego problemu gra działała na moim niemiłym komputerze (między innymi

Ulubioną postacią Uderzo jest... piesek Idelfiks. Faktycznie – widać, że rysuje on go z wyjątkowym pietyzmem.



z GeForce 4 Ti) nawet wtedy, gdy na ekranie tłoczyły się dziesiątki jednostek naraz! A efekty prezentowane przez A&O XXL 2 wcale jakieś trywialne nie są. Świat gry jest bardzo żywy, część elementów otoczenia można zniszczyć, zaś ruchy bohaterów i walki powodują, że postacie w zabawny sposób się wyginają, co przywołuje na myśl klasyczną kreskę Uderzo. W komiksie po uderzeniu Rzymianina wróg często wyskakiwał ze swoich caligae (butów używanych przez żołnierzy), które w nienaturalny sposób się wydłużały. Dużo podobnych efektów jest również w grze.

Złego słowa nie mogę też powiedzieć o dźwięku. Odgłosy są przyzwoite, muzyčka nie irytowała mnie w żadnym momencie, a dialogi zostały nie tylko napisane, ale i powiedziane bardzo dobrze. Mam nadzieję, że gra znajdzie polskiego dystrybutora. Lepiej jednak, żeby ten nie lokalizował jej wcale, a jeśli już musi, niech to zrobi w jak najlepszy sposób, bo inaczej znajdzie go nawet w najdalszej części kraju, na Belenosie i Teutatesie!

Wadiki i usterkus

Ale koniec już, dość tego słodzenia. Dawno nie napisałem równie pozytywnej w wymowie recenzji. Czas wreszcie, gwoli profesjonalizmu i recenzentkiej powinności, czegoś się uczyć. Nieco na upartej znalazłem w grze trzy niedociągnięcia, które mogą chwilami odrobinę uprzykrzyć zabawę. Przede wszystkim zmora wszystkich trójwymiarowych zręcznościówek – praca kamery. Nie jest tu ona jakoś szczególnie tragiczna, niemniej momentami znacznie utrudnia grę za pomocą klawiatury. Zresztą nawet dokonywanie ręcznych korekt ustawienia widoku jest tak wolne, że w wirze walki na nic się tak naprawdę zdaje.

Dwie pozostałe wady dotyczą poziomu trudności i pewnej swobody. Większość gry przejść można bez większych zaciachów, jednak zdarzają się momenty szczególnie trudne, nad którymi spędziłem zbyt wiele czasu, mocno się przy tym irytując. Szczególnie trudno jest pokonać duże watahy wrogów wtedy, gdy ma się tylko trzy „tarcze” życia, które pojawiają się standardowo po śmierci jednego z bohaterów. Lekko irytującym mankamentem gry może być również jej... nielinioowość. Podczas zabawy nic nie stoi na przeszkodzie, by niechętny wrócić w miejsca, w których nie ma już nic do zrobienia – a to z kolei sprawia, że gracz może stracić sporo czasu na przemierzanie planszy aż do punktu wyjścia. Brakuje tu jakiegś mapy, która pozwoliłaby na szybsze podróże.

Rewelacioniks!

Jak widzicie, wady gry są niczym mała ryska na dorodnym, starannie wyciosanym przez Obeliksa menhirze. Mission Las Vegum nie ma w tej chwili na PC konkurencji, ale nie znaczy to, że należy do niej podejść, gdyż „na bezrybiu i Asteriks ryba”. Nieprawda, gra Etranges Libellule to rzetelna, znakomita i niezwykle dowcipna produkcja z kraju, w którym powstał również Rayman. Francuzi po raz kolejny pokazali, że potrafią tworzyć coś więcej niż tylko szablonowe przygodówki. Viva l'Asterix!!! [GDA]

8+

GRYwalność 8
VIDEO 9
AUDIO 8

WERDYKT

- humor
- bonusy
- wszystko to, czym powinna się cechować dobra zręcznościówka
- mało znaczące: czasem poziom trudności i praca kamery

► PRODUCENT: CAPCOM
► DYSTRYBUTOR: CAPCOM
► WWW.CAPCOM.COM

► WIN 98/ME/2K/XP
► PROCESOR: 1 GHz
► RAM: 128 MB
► GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | NIE TAKI ZNOWU MEGA MAN



Bohaterowie klasycznych gier z ery 8-bitowych i 16-bitowych konsol jeden po drugim trafiają na PC-ty. Również Mega Man, robot znany z ponad 30 gier wydanych przez firmę Capcom, pojawił się wreszcie na moim monitorze.



► Bossowie wyglądają efektownie, ale walka z nimi nie należy do szczególnie ciekawych.

Gwoli ścisłości

Mega Man X8 to nie pierwsza gra z tym bohaterem wydana na PC, zdecydowanie jest jednak najlepsza. Niestety najlepsza nie oznacza w tym przypadku bardzo dobra – trudno znaleźć w niej cokolwiek, co mogłoby przekonać PC-towców do tej postaci, pozwolić zrozumieć, dlaczego cieszy się aż taką popularnością wśród posiadaczy konsol.

Fabula sobie, a gra sobie

Mega Man X8 ma fabułę przedstawianą pomiędzy poziomami w formie całkiem niezłej zrealizowanej mangi (niestety rozdzielczość obrazu jest niska), jednak próba zagłębienia się w jej treść zdrowego na umyśle Europejczyka może przyprawić o ból głowy. Złe roboty, nazywane tu Maverickami (...nie pytaj!), próbują przejąć kontrolę nad orbitalną windą (...nie pytaj!), przy okazji porywają dziewczynę-robotę o imieniu Lumine (...nie pytaj!) i... Nie do końca wiadomo, co dalej, bo gra i jej fabuła zdają się toczyć dwoma zupełnie odzielnymi ścieżkami, między którymi nie ma zbyt wielu punktów stykowych.

Piana na ustach

To jednak w zabawie nie przeszkadza, bo na każdym poziomie musisz tylko zmierzać przed siebie i walczyć z przeciwnikiem, a do tego otoczka fabularna nie jest wcale potrzebna. Niestety rzecz

dużo ważniejsza, czyli **grywalność**, również nie zachwyca. Część etapów Mega Man X8 zrealizowanych jest w konwencji klasycznej dwuwymiarowej platformówki (choć z grafiką w 3D), część to poziomy, w których poruszasz się różnymi latającymi wehikulami, omijasz przeszkody i strzelasz do Mavericków. Oba warianty rozgrywki zrealizowane są przeciętnie, na poziomie sprzed kilkunastu lat. Nie pomaga sposób zaprojektowania poziomów, w których wiele pułapek pojawia się za późno, by na nie zareagować – i trzeba po prostu zapamiętać ich pozycję. Przy ograniczonej liczbie kontynuacji piana na ustach gwarantowana.

Oldschool bez czaru

Niezbyt wypalił również pomysł na wprowadzenie dwóch dodatkowych grywalnych postaci. Nie wypalił głównie dlatego, że jedna z nich (Axl) jest jakby „nowym-lepszym” Mega Manem (może np. celować w różnych kierunkach, podczas gdy oryginał strzela tylko przed siebie), więc kiedy jest to możliwe, prawie na pewno będziesz kierował właśnie nim. Ciekawy jest pomysł z wyposażaniem bohaterów w nowe rodzaje broni i umiejętności, ale poza kilkoma konkretnymi lokalizacjami ich używanie nie jest konieczne. Po prostu – Mega Man X8 to gra mocno oldschoolowa, a przy tym pozbawiona czaru innych takich produkcji. Ot, taki sobie średniak. [CDA]

Mega Man

Mega Man to jeden z bardziej popularnych bohaterów gier konsolowych, znany i lubiany przede wszystkim w Japonii i USA. Po raz pierwszy pojawił się w grze Mega Man wydanej w 1987 roku na ośmiobitową konsolę NES firmy Nintendo. Ten tytuł rozpoczął całą sagę, również pod względem fabularnym rozwijaną w późniejszych produkcjach.

Pierwszy Mega Man oznaczony literką X pojawił się w 1993 roku, do dziś w tej pobocznej serii ukazało się dwanaście gier. Różnią się one od oryginału przede wszystkim fabułą, ich akcja bowiem toczy się w dużo bardziej odległej przyszłości. Głównym przeciwnikiem Mega Mana jest tutaj robot o nazwie Sigma i podlega mu cybernetyczna armia.

Więcej informacji na temat Mega Mana znajdziesz na bogatej w informacje o tej postaci stronie www.mmhp.net.

► Si... Sigma? A gdzie jest Pi?



► Poziomy „fruwające” są mniej denerwujące od platformowych, za to szybciej nudzą.



► W jednym z poziomów musisz unikać reflektorów. To prawie skradanka!



6

GRYWALNOŚĆ
VIDEO
AUDIO

WERDYKT

► Mega Man na blaszaku!
► na PC jest tak mało platformówek

◄ nieprzemysłowy sposób zaprojektowania poziomów
◄ niewykorzystane pomysły (trzy grywalne postaci, rozwijanie arsenału bohaterów)
◄ na klawiaturze trudno się gra

PRODUCENT: SHINY
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99 ZŁ
WWW.ATARI.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

Dowodzik,
proszę!



CORMAC | PASZCŁE, NEO!

THE MATRIX PATH OF NEO



Nie tylko producentom
tej gry grunt pali się pod
stopami...



Kiedys to pucybuci mieli choć stołki dla klientów...

Kiedy na początku tej gry Morfeusz każe ci wybrać pigułę, powiedz mu, że może sobie wsadzić obie – oszczędzi ci to rozczarowań i frustracji, jakie wywołuje ta żalosna próba wyłudzenia kasy od fanów filmu. Prośba do Shiny: darujcie sobie kolejne Matrixy. Pro publico bono.

Jak widać, nie zamierzam trzymać was w niepewności. Zresztą oceną gry mówi sama za siebie. Wrażliwych, „zombifikowanych” fanów Neo (czyli takich, którzy kupiliby nawet komputerowe bierki, gdyby na pudełku było charakterystyczne zielone logo) ostrzegam, że artykuł może być dla nich drastyczny. Wszystko to po to, byście nie wydali na denną pecetową wersję PoN (konsolowe ponoć są niezłe), brzydką, niedorobioną i frustrującą, nawet złamanego grosza, nie mówiąc już o stówce, na jaką ją wyceniono.

Nie patrz, Neo!

Zacniemy od tego, co kluje w oczy od razu po odpaleniu Path of Neo – **szkaradnej grafiki**. Jestem zaprawiony w przepychankach z kaszanowymi „hitami” typu Country Justice, jednak nawet mnie ruszyła brzydota tej... gierczyny. W przypadku tytułów budżetowych słaba oprawa jest raczej normą, tutaj zaś atakuje z zaskoczenia i wywołuje prawdziwą traumę. Widać, że programiści nie kiwnęli nawet paluchem w bucie, aby przygotować dla pecetów sensowną konwersję gry. Niezależnie od wybranej rozdzielczości PoN „wygląda jak idź stąd” – atakuje fatalnymi teksturami (nie ma to jak rozciągnąć bitmapę wielkości ikonki na 9 m² ściany, po czym ją rozmyć, agresywną piksełozą, nędznymi modelami i animacjami postaci. Całość jest **strasznie nieostra** (co nie przeszkadza poszarpanym krawędziom w kaleczeniu oczu), zupełnie jakby celowo nałożono jakiś „blur”.

W przypadku niektórych przerywników renderowanych przez engine nie ma już żadnych wątpliwości – **zastosowano w nich filtr podwajający krawędzie**. Gdy pierwszy raz to zobaczyłem, odruchowo przetarłem oczy. Nie pomogło. Próby obudzenia się z tego kosmaru też spełzyły na niczym. Nie miałem czerwonej pigułki, a nacisnąć czerwonego przycisku nie mogłem – płacami przecież za granie... **Modele postaci są słabutkie** – tekstury rozlażą się na nich i pływają, oświetlenie sprawia zaś, że wyglądają plastikowo. Dobrze, że zachowano chociaż podobieństwo do pierwowzorów. Animacja Neo strzelającego w biegu wygląda nienaturalnie – zamiast poruszającego się z kocią gracją nadczłowieka widzimy ofiarę z pełną pieluchą.

The way it's NOT meant to be played!

Pozwolę tu sobie na złośliwy wtręt. Gra objęta została programem 'The Way It's Meant To Be Played' Nvidii – natrafiamy w niej co jakiś czas na logo tego przedsięwzięcia. Tytuły nim

opatrzone mają – według zapewnień Nvidii – prezentować najwyższy poziom, oszałamiać grafiką i realistycznymi postaciami oraz działać płynnie i bezproblemowo na sprzęcie tej firmy. **BULLSHIT!** Mimo żenującej oprawy gra momentami szarpała jak nieszczęście, nawet w 800 x 600 na Bartonie 3400+ z 16-potokowym GeForce'em! Do tego co jakiś czas wyskakiwały babole graficzne, np. znikwały tekstury otoczenia albo postacie w przerywnikach były całe czarne. Wspomnę jeszcze, że na komputerze redakcyjnym (z Radeonem) gra regularnie się wywalała uniemożliwiając normalne granie. Zdecydowanie 'not the way it's meant to be played'!

Fizyka gry, choć teoretycznie oparta na silniku Havok, spowoduje, że niejednemu fanowi staroci zakręci się łezka w oku. Otoczenie można niszczyć, ale efekty tego niszczenia często wywołują kpiący uśmiech. Tak jest np. w przypadku skrzyń czy niektórych ścian – dookoła lecą kanciaste kawałki demolowanego

Patch of Neo

Niedługo po premierze gry ukazała się 55-megowa łatka 1.1, która poprawia sporo niedoróbek technicznych głównie związanych z grafiką, optymalizacją, synchronizacją podpisów w filmikach oraz w nienazwanymi 'issues with some PC peripherals'. Gra nadal przycina się w 800 x 600 na mocnym komputerze i bynajmniej – nie wygląda lepiej. 'Screw you Shiny, I'm going home!'

przedmiotu, a na nim samemu zmienia się jedynie tekstura, co wygląda bardzo... 'oldschoolowo'. Bici przeciwnicy natomiast latają już całkiem nieźle (czyli matrixowo).

Co ciekawe, w grze trafiają się co jakiś czas ostrzejsze tekstury i lepiej wyglądające lokacje – dlaczego nie można było włożyć w projekt nieco więcej wysiłku i całość doprowadzić do poziomu, który nie powoduje, że belt rozpaczliwie wyrwa się do prawdziwego świata?

Parch Neo

A czego może oczekiwać uparty fan, który weźmie środek przeciwwymiotny i zaciśnie zęby poszukując w grze wewnętrznego piękna? Może się spodziewać powtórek z rozrywki, czyli Enter the Matrix z Neo w roli głównej – biegamy, strzelamy, tłuczymy przeciwników efektownymi kombosami i ciosami specjalnymi, że dwa czy trzy razy trafimy nawet do jakiejś ciekawej lokacji (serio-serio!).

Cały czas podążamy oczywiście śladem Jedyne, poczynając od pamiętnego 'wake up, Neo' i ucieczki z wieżowca. Historia Neo została na potrzeby gry nieco rozszerzona – wydłużono trening, dodano sporo epizodów, których w filmowej trylogii nie widzieliśmy, zaś większość tych znanych z wielkiego ekranu wydłużono i rozbudowano. O ile w Chronicles of Riddick z przyjemnością pograć mogą ludzie, którzy filmu nie widzieli, o tyle Path of Neo w oczywisty sposób ukierunkowane jest na fanów braci Wachowskich. Ale uprzedzam: alternatywne wobec filmu zakończenie jest iście kretyńskie. (Nawet gdy się pamięta o tym oryginalnym, też niezbyt lotnym.)

Fajt of Neo

Gwoździem programu jest w PoN bezwzględnie walka. Wygląda podobnie jak w Enter the Matrix. Kombinacje wykonuje się bajecznie prosto – wystarczą dwa przyciski



ciosów zależy od tego, co trzymamy w rękach i gdzie stoimy (czy można np. odbić się od ściany). **Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie pewne „(det)ale”.**

Po pierwsze, często nie da się opanować chaosu, jaki powstaje podczas starć – tłuczysz na oślep (wybór atakowanego celu jest mocno ograniczony) i nie za bardzo wiesz, co się dzieje, nawet przy spowolnionym czasie. Regularnie miałem wrażenie, że nie kontroluję sytuacji. Czasem dodatkowym przeciwnikiem jest kamera, przez którą ob-

Strzelaniny są natomiast bardzo słabym elementem gry. PoN zdecydowanie przegrywa na tym polu nawet ze starym Maxem Paynem.

Poskarżyć się muszę na tendencję autorów gry do przeginalania – niektóre epizody są zwyczajnie za długie (np. czteroczęściowy test Seraphy), bo np. przeciwnik kilka razy się odradza. Kilkakrotnie syczałem przez zęby „leż można, do ciężkiej cholery!” (wersja ugrzeczniona). Generalnie po jakimś czasie gra robi się zwyczajnie nudna, bo ciekawych przerywników w tłuczeniu wrogów prawie nie oferuje. Co za dużo, to idzie w biodra – jak mawiały starożytne Amerykanki (nie wyciągając z tego jednak wniosków).

Pad(i) Neo!

Sterowanie kuleje. Gra projektowana była z myślą o gamepadach, jednak wersja na PC obsługuje je kiepsko, co przejawia się np. tym, że nie da się pod drugą galkę zbindować ruchów kamerą (trzeba je przypisać do zwykłych przycisków). Pozostaje klawiatura i myszka, jednak i one nie są idealne, bo są zbyt sztywne i przez to mało precyzyjne.

Dźwięk można by uznać za poprawny, gdyby nie 'bug' dotyczący dialogów – często wypowiedzi odtwarzane są po dwa razy. No i poza Morfeuszem nie usłyszymy głosów znanych z filmów. Pociężej jest to, że imitacje są bardzo dobre.

Pecetowy Neo to słabizna. Bronić jej może tylko licencja filmowa, ale i na nią nie dacie się nabrać. Straszliwa szkoda, że położono właściwie wszystkie elementy techniczne, bo gdyby dało się na PoN patrzeć bez obrzydzenia i sensownie pograć (sterowanie, przycinki, 'bugi'), zapewne walka dawałaby sporo frajdy. Niestety wyszedł „fekal”. [GDA]

Path of Neo? Raczej 'Paw of Neo'!

Słabizna, panie, słabizna straszna!

myszki, by Neo machał kończynami i fruwał jak szalony. Niektóre ciosy są naprawdę efektowne. Co jakiś czas odblokowujemy umiejętności i potężne ataki specjalne, które sprawiają, że Neo staje się skuteczniejszy. Znajdujemy też różnorodne rodzaje broni białej, a efekt końcowy wstukanej kombinacji

rywasz częściej niż powinieneś, bo np. nie widzisz Neo (sic!). Uderza to dość mocno – w grywalność, bo wprowadza niepotrzebny element przypadkowości. **Muszę jednak przyznać, że niektóre walki pozostają w pamięci, zwłaszcza te odtwarzające ważne potyczki z filmów.**



4

GRYWALNOŚĆ: 4
VIDEO: 3
AUDIO: 6

WERDYKT

- ⊕ Neo i Matrix
- ⊕ eeee... walka wręcz
- ⊖ denno poprawa
- ⊖ zero optymalizacji
- ⊖ cienie sterowanie i kamera
- ⊖ chaos podczas walki
- ⊖ dość nudna
- ⊖ kretyńskie zakończenie
- ⊖ i w ogóle denno to

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 69,90 ZŁ
WWW.TOTALWAR.COM

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



PEPIN KROOTKI | BARBARZYŃCY NADCHODZĄ!

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

Kolejne odsłony cyklu Total War zawsze kończą się solidną inwazją – tego możemy być pewni. Przy okazji Rome TW jest to – rzecz jasna – inwazja barbarzyńców, którzy przybywają ze wschodu i zachowując się jak pseudokibice, używają sobie na wspaniałych wytworach cywilizacji rzymskiej.



To jedna wielka masakra, z której nawet zwycięzcy wychodzą okaleczeni.

Do uruchomienia Barbarian Invasion niezbędne jest posiadanie poprzedniej części gry (nadto w polskiej wersji językowej, jeśli kupiliście dodatek w Polsce). Nie pomyślano przy tym, aby zintegrować ze sobą oba programy. Inaczej niż np. w Hidden & Dangerous, w którym z poziomu głównego menu mieliśmy dostęp zarówno do kampanii podstawowych, jak i tych z rozszerzenia, tutaj wszystko jest oddzielnie. Jeżeli zechcemy odświeżyć sobie starego Rome, musimy wyjść z BI i uruchomić go jako osobny program. Mało tego, nie pomyślano nawet o ujednoliceniu panelu konfiguracyjnego, toteż każdą opcję trzeba ustawiać oddzielnie w BI i podstawowej wersji gry. Trochę wkurzające, przyznacie.

Wschód nadciąga!

Akcja rozpoczyna się w 363 r., gdy Cesarstwo Zachodnie chyli się ku upadkowi pod naporem nacierających ze wschodu dzikich hord. Inaczej niż w Rome, gdy rozpoczynamy kampanię, wszystkie frakcje dostępne są od razu i nie trzeba niczego odblokowywać wraz z postępami w grze. Przejmujemy wtedy władztwo nad Rzymem, Bizancjum, Hunami, Gotami, Sarmatami, Wandalami, Frankami lub Alamanami. Granice prowincji przystosowano do nowej sytuacji strategicznej, zaś samą mapę trochę powiększono, przez co obejmuje ona teraz nieco rozleglejszy fragment Azji. Warunki zwycięstwa zostały przy tym zmodyfikowane – każdemu z barbarzyńskich plemion wyznaczono zadanie zdobycia określonych prowincji.

Nie ma lekko

Znacznie trudniejsza niż poprzednio rozgrywka została skrojona na najtwardszych wielbicieli serii. Wymagający przeciwnik nie daje się już nabierać na tanie sztuczki. Na polu bitwy krzemowy dowódca bardzo sprawnie wykorzystuje kawalerię do manewrów oskrzydlających i bezlitośnie eliminuje za jej pomocą nasze jednostki miotające (natomiast walki w miastach nadal

pozostawiają niedosyt pod względem path-findingu i zachowania oddziałów w wąskich uliczkach). Z kolei zmagania na mapie strategicznej to już czysta rozpacz. O ile podstawowa wersja opierała się w większej mierze na budowaniu, Barbarian Invasion skupia się na niszczeniu. To jedna wielka masakra, z której nawet zwycięzcy wychodzą poważnie okaleczeni.

Przerabane tak czy siak

Jeżeli rozpoczynamy kampanię imperium zachodnim, dysponujemy z początku ogromnym terytorium i mnóstwem miast. Po pierwszych kilku turach okazuje się jednak, że budżet jest mocno na minusie, nowych dochodów brak, w większości prowincji wybuchły rebelie, zaś mizerne wojsko nie panuje nad sytuacją. Na granicach panoszą się za to kosmicznych rozmiarów nieprzyjacielskie armie. Przeciwnik nie wysyła już rachitycznych oddziałów, lecz stara się komasować siły i środki, by przyłożyć nam raz a dobrze. Ot, niewesołe położenie, jakie Anglicy zwykli określać terminem DOA ('Dead on Arrival' – umarł w butach już na „dzień dobry”). Po zdecydowaniu się na kampanię po stronie barbarzyńców rozpoczynamy z dobrze prosperującą gospodarką... i jedną, górą dwoma mizerniutkimi prowincjami. Mamy za to wielce agresywnych sąsiadów, którzy znajdując się w podobnej sytuacji, pragną jak najszybciej zwiększyć swój stan posiadania.

A tu widzimy słynne pultry, należące do katarów.



Ogniem, złotem i traktatem

W podstawowym Rome od biedy można było sobie poradzić, polegając wyłącznie na wojsku. Teraz sama armia już nie wystarcza, koniecznością jest uciekanie się do dyplomacji i w ogóle każdego, nawet najlichszego środka, który może jakoś pomóc w przetrwaniu. Frakcje barbarzyńskie mają o tyle łatwiej, że w odróżnieniu od Rzymian nie muszą się trzymać własnych miast i nie zostają wyeliminowane z gry, gdy stracą ostatnią osadę. Dzieje się tak, ponieważ zawsze mogą przejść w tryb „nomadyczny” i utworzyć hordę. To zasadnicze novum w BI wprowadza do walki potężne masy uzbrojonych wojowników i chłopów. Sfory wściekłych zabijaków przemieszczają się po mapie w formie kilku (nawet dziesięciu) armii mających na stanie maksymalną liczbę oddziałów. Biada ci, gdy twoje ziemie staną im na przeszkodzie. Możesz wtedy próbować skierować ich w inną stronę, posługując się przekupstwem (pod warunkiem że dysponujesz brzęczącą gotówką) lub dyplomacją. Gdy te środki zawiodą, pozostaje już tylko stoczyć ostatnią walkę. Najlepiej spowołnic przedtem pochód nieprzyjaciela, szarpiąc go lekkimi siłami z dala od własnych granic.

Horrendalnie harde hordy

Horda zdobywa środki do życia drogą krwawego podboju i doszczętnego łupienia. Gdy zdobędzie miasto, cała ludność idzie pod miecz, zaś zabudowania puszczane są z dymem. Po odejściu barbarzyńców mieszkańcy do niczego już się nie nadają. Niemniej taki styl życia powoduje, że horda, aby prosperować, musi być w ciągłym ruchu, nieustannie przemieszczając się w poszukiwaniu świeżych ofiar. Z drugiej strony, brak stałego zaplecza uniemożliwia frakcjom w trybie hordy

uzupełnianie strat i pozyskiwanie nowych oddziałów. Wcześniej czy później wyprawa musi się więc zatrzymać i osiąść. I tu hulanka wojownika przeradza się w dramat prostego chłopca – on chce sobie zbudować zagrodę i odłożyć coś na zimę, a tu za miedzą pojawia się nieprzyjacielska banda...

I inne atrakcje

Z pozostałych nowości wypada wymienić bitwy nocne, wnoszące do gry zarówno nowe wrażenia estetyczne, jak i strategiczne. Szeregi zbrojnych z pochodniami, ciągnące się wzdłuż linii horyzontu, niejednego zdejmą trwogę. Zalewające ekran fale pieszych i konnych maszerują w świetle tysięcy płonących strzał rozświetlających nieboskłon. Ogień sprawia, że pancerze przybierają złocisty odcień, zaś z proka i karty graficznej wyciskane są siódne poty. Nocny atak potrafi przeprowadzić tylko doświadczeni dowódcy. Możliwość ta jest niedostępna dla kapitanów, którzy muszą jednak podjąć rękawicę, gdy zostają zaskoczeni po zmroku. Zwykle przetrzą wtedy sromotnie. Co więcej, kiepski dowódca potrafi zgubić w mroku drogę – i nie doprowadzi posiłków na pole walki!



Barbarian Invasion PL

Zdziwicie się, ale polonizacja BI wcale nie jest barbarzyńska! Wręcz przeciwnie, jest wielce cywilizowana, grzeczna i poprawna. Podobnie jak w podstawowym Total War, zachowano oryginalne udźwiękowienie, ograniczając się do przetłumaczenia tekstu. Temu ostatniemu nie można wiele zarzucić. Jedy-
ną rysą na gładkiej tafli idealu są chyba tylko zbyt dosłownie tłumaczone „narody” – pojęcie z zupełnie innej epoki historycznej, pasujące tu jak wół do karety. Niemniej jestem pełen uznania dla firmy LEM.



Dla przełamania rutyny przepraw rzecznych, kończących się dotychczas nieodmiennie hekatombą pośrodku mostu, lekkie jednostki obdarzono umiejętnością pływania. Istnieje zatem opcja przepłynięcia lekkiej kawalerii w pewnej odległości od głównych sił nieprzyjaciela i zaskoczenie jego łuczników od strony arriergardy. Nowe oddziały, choć jest ich całkiem sporo (zwłaszcza po stronie barbarzyńców), uczucie mówię – prawie nie wnoszą do zabawy. Niby mają pozmieniane kolorki i dzierżą topory zamiast mieczy i włóczni, ale kogo to obchodzi? Z bliska i tak się im przecież nie przyglądamy, bo gdy giną tysiące, nie ma sensu poruszać się nad losami jednej mrowki. Za to oddziały jako całość wyglądają co najmniej dziwnie. Razi zbyttna unifikacja – kto to widział, żeby grupa Hunów miała jednakowe tarcze, miecze i helmy? Wyglądają, jakby dopiero co zeszły z taśmy nowoczesnego przemysłu zbrojeniowego! Może jednakowoż zbyttno się czeplam tych delikwentów. Sztuka wojenna nie jest im obca, co udowadniają wykonując na komendę „mur tarcz” albo „jeździć z włóczni”. Konni łucznicy posiadli sztukę cwałowania po okręgu, indyjskim sposobem ostrzeliwując przy tym adwersarza ogniem ciągłym. O, taka wczesnobarbarzyńska wersja działka Gatlinga. :)

Kropelka gorczy

Mam wielki żal do twórców, że nie rozwinęli wątku bitew morskich i nie usunęli uciążliwego babola przy rozbudowie miast. Dodawane do kolejki budowli natychmiast obciążają skarbiec, choćby budowa miała się rozpocząć dopiero za kilkanaście tur. Barbarian Invasion rozczarowuje również jeśli chodzi o bitwy historyczne. Dostępne są tylko dwie: pod Badon Hill i pod Chalons.

Ale i tak...

Gra nadal pozostaje jednym z najbardziej grywalnych tytułów strategicznych i straszliwym pożeraczem czasu. Mimo że od premiery upłynęło już wiele księżyców, grafika wcale mi się nie opatrzyła i nadal pozostaje aktualna. Barbarian Invasion, jak to dodatkowe, raczej pomnaża stare emocje niżli wprowadza jakąś rewolucję. Jeśli jesteś znudzony Rome, Barbarian Invasion raczej do ciebie nie przemówi. Jeżeli jednak wciąż nie masz dość, jest to pozycja obowiązkowa. [CDA]



WERDYKT

- ⊕ bitwy nocne
- ⊕ nowe frakcje
- ⊕ tryb hordy
- ⊕ ulepszona AI
- ⊕ parę pomniejszych nowinek
- ⊕ jakość polonizacji
- ⊖ bitwy morskie nadal nieobecne
- ⊖ znacznie trudniejsza
- ⊖ bez „podstawki” nie ruszy
- ⊖ brak unifikacji z „podstawką”
- ⊖ niepoprawione błędy z wcześniejszych edycji



PRODUCENT: EA
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 79,90 zł
WWW.EA.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.7 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | KUJ MAMONĘ PÓKI GORĄCA!

Na pancerzach M1A2 nie osiadł jeszcze piasek, a znowu musimy ruszyć do boju. Electronic Arts kuje żelazo: póki gorące zamieniając sukces Battlefielda 2 na piękne, zielone banknoty z wizerunkiem Wyszingtona.

DODATEK DO GRY BATTLEFIELD JEDNOSTKI SPECJALNE



dów. Pojawiło się aż sześć nowych stron konfliktu. Są to elitarne jednostki Navy SEALs, brytyjski SAS, rosyjski Specnaz, oddziały specjalne MEC (tym, którzy nie grali w BF 2, spieszę z wyjaśnieniem, że są to fikcyjne oddziały arabskie – Middle East Coalition) oraz rebelianci i powstańcy.

Zagadką są właśnie te dwie ostatnie formacje, bowiem rebelianci występują tylko w misji, w której Specnaz sabotuje wyrzutnię rakiet w Kazachstanie, a powstańcy – w Faludży, walcząc tam z angielskim SAS-em. Jaki jest sens występowania tych jednostek (podobnie uzbrojonych) tylko i wyłącznie na jednej mapie? Chyba tylko taki, że „sześć nowych oddziałów” wygląda lepiej na pudełku niż cztery lub pięć.

Gdzie tkwi haczyk?

Ponieważ mamy do czynienia z jednostkami specjalnymi (a nie jak w BF 2 regularnym

**Dodatek jak to dodatek:
nowe mapy, broń, pojazdy
i mnóstwo zabawy.**

Z Battlefeldelem 2 sprawa jest trochę dziwna. Na pewno jest to gra wybitna, zbierająca świetne recenzje, mająca dużą bazę fanów i bardzo dobry support ze strony Electronic Arts. A jednak... zanim zabrałem się do pisania tej recenzji, zapytałem kilka znajomych osób – które kilka miesięcy wcześniej zaklinały się, że będą grać w BF 2 przez następne lata – jak się gra? Usłyszałem „nie gram już od dawna. Wróciłem do ET/RTCW”. Dlaczego? Głównie z powodów technicznych. Pod tym względem BF 2 nie jest ideałem, wymagania sprzętowe ma spore, wolno się ładuje, przeglądarka w grze jest słaba (od czego jednak ASE?), a o innych problemach technicznych nawet nie warto wspominać.

Problemy te same

Myliliby się jednak ten, kto by myślał, że dodatek coś w kwestii technicznej zmieni. Electronic Arts trochę nawet to skomplikowało, albowiem oferuje Jednostki Specjalne poprzez Internet, czyli nie musimy biegać do sklepu. Wystarczy tylko zapłacić 29,99 euro i już można ściągać. Przyjemność taka jednak trwa dramatycznie długo, a poza tym od razu trzeba zasysać patche. Dlatego jednak polecam pudełkową wersję, choć i do niej mam zastrzeżenia.

Popierwsze, książeczka to ledwie kilka kartek, niezawierających żadnych pożytecznych informacji. A już rodzynkiem jest tekst: „Nie musisz poruszać się pieszo. Szybko wkrocz do walki przejmując samochód cywilny. W czasie wojny niektóre prawa trzeba naginać”. Jakże prawa, że tak spytam?

Innym zabawnym kwiatkiem są wymagania sprzętowe. W książeczce zostajemy odesłani do opakowania gry, a tam wielkimi literami napisano, że wymagania systemowe są takie same jak w przypadku podstawki. Cóż, wydawać by się mogło, że jeśli przychodzę do sklepu kupić grę, patrzę na pudełko w celu uzyskania wiadomości, czy mój sprzęt tę grę uciągnie... Niby drobne niedociągnięcie, a wkurza.

Ciszej, proszę!

Cudownych zmian podczas samej rozgrywki nie uświadczymy, aczkolwiek zmienił się nieco charakter gry. W Jednostkach Specjalnych, zgodnie z tytułem, większy nacisk położono na piechotę kosztem pojaz-

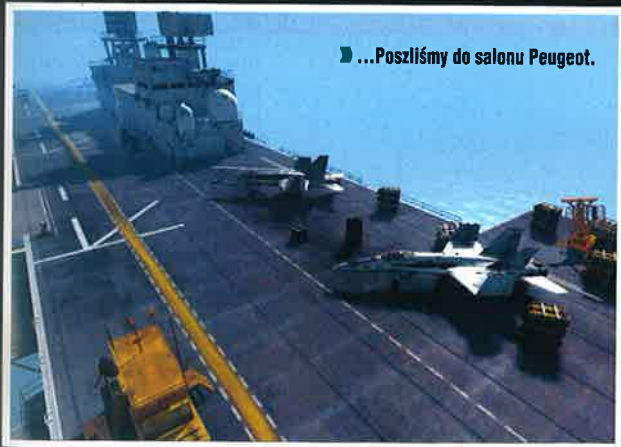
wojskiem), pojawiło się sporo nowej, ciekawej broni i ekwipunku, jakie kojarzą nam się z wyposażeniem jednostek specjalnych. Do wspinania się służy hak z liną. Kiedy trzeba zejść np. z dachu, wówczas nieodzowna okazuje się linka zjazdowa. Akcja jak żywo przypomina mi scenę z filmu „Tango i Cash” (w sumie nie bardzo wiem, czemu, po prostu była to jedna z tych scen filmowych, które zapamiętuje się do końca życia). Jest również przydatny noktowizor, a także maska gazowa, gaz łzawiący i granat błyskowy.

Jednak w większości przypadków broń jest właściwie ta sama, co w BF 2. To znaczy może i snajperka amerykańskich wojaków nosi inną nazwę, ale w zasadzie działa identycznie jak jej odpowiednik z BF 2. Podobnie ma się sprawa z klasami – tu podział jest taki sam. Jedyna różnica to tych kilka nowych zabawek. Trzeba powiedzieć, że linka zjazdowa jest na wyposażeniu snajperów i komandosów, a hak z liną – grenadierów i szturmowców. Dlaczego tak jest, nie potrafię logicznie wyjaśnić.

Polatamy?

Chociaż Jednostki Specjalne kładą nacisk przede wszystkim na zmagania piechocińców, w dodatku znalazło się miejsce także dla nowych pojazdów. Wprawdzie są to głównie pojazdy cywilne (samochód, półciężarówka itd.), ale autorzy dodali również dwa nowe śmigłowce szturmowe. Mowa tu o rosyjskim Hind oraz amerykańskim Longbow. Oba służą do niszczenia jednostek pancernych i do tego bardzo dobrze się na-

► ...Poszliśmy do salonu Peugeot.



■ Przedstawiciel handlowy pasty Aquafresh nie przebiera w środkach, by skłonić graczy do zakupów!

■ Rzucanie kotwiczka wciąga!

■ Pierdykiem (w coś), bo odwyknem!

dają. Chociaż ja i tak wolę się poruszać po ziemi, niż latać. Nie jestem po prostu w tym wystarczająco dobry, a strzelanie jakoś mi tam wychodzi.

Przytyk Hersztu

Jak już rzekłem, Jednostki Specjalne są nakierowane na walki piechoty, nic zatem dziwnego, że i same mapy są podobne do Strike at Karkand i Sharqi Peninsula z BF 2. Innymi słowy, **walka toczy się na terenie zabudowanym, miejskim**. Wyjątkiem jest mapa Potężny Kąsacz (polskie nazwy map powalają, że wymienię tu jeszcze Diabelskie Siedlisko czy Masowe Zniszczenie), na której walka rozgrywa się na amerykańskim lotniskowcu.

Dla mnie, pojawienie się dużej liczby miejskich map to doskonale posunięcie z racji tego, że uwielbiam te z BF 2. Tak jak pisałem w recenzji, duże mapy z otwartymi przestrzeniami wydają mi się dużo słabsze niż szybkie i intensywne starcia miejskie. I takie są właśnie walki w Jednostkach Specjalnych – **bardzo intensywne**, aczkolwiek nowe zabawki często zmuszają nas do innej gry niż ta, z jaką mieliśmy do czynienia w BF 2. Taki granat błyskowy czy gaz łzawiący potrafią narobić sporo zamieszania u przeciwnika, jeśli nie ma on masek gazowych lub zareaguje za późno na zagrożenie.

FFA czy teamplay?

Także wykorzystywanie dachów dzięki ekwipunkowi staje się ważne, choć należy przy

tym pamiętać, że wspinać się po linie jest zajęciem zajmującym trochę czasu, a wówczas jesteś właściwie bezbronny. Podobnie jest z maską gazową. Wprawdzie chroni przed gazem, ale po założeniu jej musisz pamiętać o tym, że nie możesz w niej biegać. (Ciekawe, bo wspomnienia niektórych redakcyjnych weteranów ze służby w LVSP są zupełnie inne.)

„**Targetowanie**” rozgrywki na piechotę zmienia grę na bardziej drużynową. Może nie oznacza to końca ularskich szarży czołgami, ale na pewno więcej jest tu skradania, więcej taktyki i nade wszystko współpracy pomiędzy poszczególnymi klasami. Pewnie dużo więcej o tym mogliby napisać członkowie klanów grających w BF 2, bo jednak publiczne serwery, mimo wbudowanego w grę systemu komunikacji, pozostają serwerami free-for-all i trudno tu o teamplay.

Dla fanów showów

Jaki jest dodatek do BF 2, każdy widzi. Fanom na pewno się spodoba, przeciętnym graczom również, pod warunkiem że (tak jak ja) lubili w BF 2 mapy miejskie. Walki są intensywne, nowe uzbrojenie całkiem fajne, nowe speechy (m.in. rosyjskie i brytyjskie) doskonałe, więc **Jednostki Specjalne musimy uznać za doskonały dodatek do świetnej gry**.

Jedynym poważnym problemem są **wymagania sprzętowe**. Tak naprawdę nawet 2 giga RAM-u, karta najnowszej generacji i procesor powyżej 3 GHz w niczym nie ratują sytuacji. **A i ładowanie map trwa stanowczo za długo**. W tym czasie możemy pojechać na zakupy do hipermarketu i zdążyć wrócić... [CDA]

8+

GRYwalność
VIDEO
AUDIO

WERDYKT

• 8 nowych map
• 6 nowych frakcji
• Więcej walk w mieście!

• wolno się wczytuje
• wymaga podstawki
• 5 GIGA na HDD!

RTL SKI JUMPING 2006

PRODUCENT: 49 GAMES
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.49GAMES-RZ.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



DELUXE SKI JUMP 3 V1.4.0

PRODUCENT: MEDIAMOND
DYSTRYBUTOR: MEDIAMOND
CENA: 8,5 EURO
WWW.MEDIAMOND.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 450 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB



QN'IK | SKACZ JAK BACHLEDA! PRZYNAJMIENIEJ NA POCZĄTKU...

RTL SKI JUMPING 2006

VERSUS

DELUXE SKI JUMP 3 V1.4.0

Dwie gry, dwa skrajnie różne podejścia do skoków narciarskich. W dodatku w obu przypadkach zmiany w stosunku do ubiegłorocznych edycji są co najwyżej kosmetyczne.

W ubiegłym roku (w tekście zatytułowanym bodajże „Turniej Trzech Gier”) palmę pierwszeństwa przyznałem RTL Ski Jumping 2005, które minimalnie wyprzedziło Deluxe Ski Jump 3, zaś gdzieś w końcu stawki poruszały się nieco niezadarnie polskie Skoki Narciarskie 2005. W tym roku tych ostatnich zabrakło, zaś główny pojedynek stoczą ze sobą niewątpliwie dwa najlepsze tytuły na rynku.

Żaden z nich niestety nie może wykorzystać nazwiska i wizerunku Adama Małysza (ani żadnego innego polskiego skoczka. Ale prawdę mówiąc, np. nazwisko Bachledy raczej nie miałoby zbyt dużej siły przyciągania). DSJ 3 v1.4.0 w ogóle nie ma praw do żadnej prawdziwej postaci ani skoczni, zaś RTLJS2006 dzięki licencji FIS daje dostęp do 41 istniejących w rzeczywistości miejsc.

► Niektóre kamery są tyleż ciekawe, co bezużyteczne.



► Tu walczysz o każde, nawet milimetrowe wychylenie zawodnika. Tak! z ciebie walczak.



RTL Ski Jumping 2006

Na początku muszę się przyznać do swojej całkowitej indolencji, jeśli chodzi o znajomość języka niemieckiego. Niestety wersja RTL Ski Jumping 2006, jaka trafiła do nas do recenzji od polskiego dystrybutora, nie dawała możliwości wybrania języka innego niż ten, którym posługiwał się Kant. To z kolei oznaczało, że po menu poruszałem się nieco na pamięć. Z czym akurat nie było większego problemu, gdyż nie zmieniło się ono prawie wcale od ubiegłorocznej edycji. Na pocieszenie powiem, że wydana w Polsce gra będzie już zlokalizowana.

Poprzednia edycja RTLJS sprzedawała się na całym świecie w ponad milionie egzemplarzy, co jest liczbą niezwykle imponującą, tym bardziej że skoki narciarskie nie są zbyt popularne za Atlantykiem. Nic w tym dziwnego, bo tak edycja z 2005 roku, jak i najnowsza na pierwszy rzut oka prezentują się wysmętnie. Bardzo ładnie odwzorowane skocznie (co nie oznacza jednak „realistycznie”). W większości przypadków autorzy zdecydowali się na poprawienie rzeczywistości, choć już nie tak drastyczne jak rok temu), fantastyczna, momentami monumentalna oprawa zawodów (piękne rajdy kamerą nad skocznia-

elementy: wyjście z progu i lądowanie, cała reszta jakoś powinna pójść. Po tym można zdecydować się na szybką grę lub też rozpoczęcie kariery. Od razu powiem: startujesz od zera.

Choćbyś nie wiem jak się spręzał, przy pierwszych turniejach podium będzie daleko poza twoimi możliwościami. Więcej, dobrze będzie, jak w ogóle zakwalifikujesz się do pierwszej 30. **Wraz z postępami w grze możesz jednak poprawiać swoje umiejętności na treningach**, nie bez znaczenia będzie również przypływ gotówki (za wygrane lub od sponsorów), którą możesz spożytkować na nowego, lepszego trenera lub też skuteczne woskowanie nart. Pod względem przygotowania do skoku RTLJS2006 nie ma sobie równych. Każdy element został tu starannie dopracowany i ma rzeczywisty wpływ na rozgrywkę. Jeśli ta otoczka liczy się dla ciebie na równi z grywalnością samych lotów, zapomnij o innych grach o skokach narciarskich.

Paradoksalnie najgorszym elementem Ski Jumping jest... samo skakanie. Tu nic nie zmieniło się od wielu lat – wciąż zabawa nie polega na kierowaniu zawodnikiem, tylko na obserwowaniu kuleczki, łuków i paska

Dla mnie prostota DSJ jest zdecydowanie bardziej pociągająca niż graficzny przepych RTL Ski Jumping.

mi, sztuczne ognie itp.) bardzo dobrze wpływają na pierwszy odbiór gry.

Zanim jednak przeniesiemy się na skocznię, sporo czasu można spędzić w menu. Na rozruszanie się polecam Quiz (w sumie składający się z 500 pytań) – pamiętam, że w poprzedniej edycji był całkiem sympatycznym dodatkiem, zaś teraz... Wstrzymam się z opinią do recenzji polonizacji, z wiadomych względów. Ci, którzy nie grali w poprzedniej edycji, powinni zacząć od treningu, który tak długo każe powtarzać poszczególne fragmenty skoku, aż gracz wykona je zadowalająco. Najtrudniejsze są tu oczywiście dwa

w prawym dolnym rogu ekranu. Aby wykonać dobry skok, wcale nie trzeba patrzeć na to, co się dzieje pośrodku – a wręcz jest to niewskazane, bo tylko rozprasza (przydaje się tylko podczas samego lotu, jednak i wtedy zwracasz uwagę przede wszystkim na strzałki pojawiające się obok zawodnika). Wszystko to sprawia, że lepsze wrażenia mają obserwujący poczynania osoby grającej niż ona sama.

Deluxe Ski Jump 3 v1.4.0

Na początku trzy słowa wyjaśnienia. DSJ 3 v1.4.0 to nie sequel opisywanego rok temu DSJ 3. Każdy, kto kupił tę grę rok temu,



może za darmo ściągnąć aktualizację. Uznałem jednak, że zmian w tej wersji jest może nawet więcej niż u konkurencji, poza tym obie gry narciarskie stanowią dla siebie bardzo dobrą opozycję. Jak chyba wspominałem rok temu, połączenie ich dwóch dałoby idealną symulację skoków narciarskich.

Dzieło Jussiego Koskela zawiera tylko to, co najważniejsze, kwintesencję tego sportu, mianowicie **samę skoki narciarskie**. Nie ma tu kariery (jedynie puchar świata, w którym startują zawodnicy dodani przez samego gracza), tuningu, zabaw ze sponsorami – absolutnie niczego, co mogłoby odwracać uwagę od rzeczy najistotniejszej: samego skakania.

To zaś odbywa się wreszcie na odpowiedniej liczbie skoczni. W sumie do dyspozycji mamy ich 32, z czego każda występuje również w wersji letniej – igelitowej. Oczywiście bez wyjątku wszystkie są tylko wymysłem Koskeli. Najniższa, w Wielkiej Brytanii, ma wysokość (punkt HS) 85 metrów, najwyższa to niezastąpiona Słowenia z HS 281. Polska również ma swoją skocznię, wysoką na

wysokości, kiedy to trzeba w odpowiednim momencie nacisnąć dwa przyciski myszy naraz, szybko pochylić skoczka do dołu, podczas całego lotu dbać o zachowanie dobrej pozycji (walcząc z każdą, nawet jednopikselową zmianą!), by w końcu wylądować (odpowiednio wcześniej naciskając jeden z przycisków myszy) telemarkiem. Brzmi nieskomplikowanie? I rzeczywiście takie jest – ale choć **nauczyć się skakać na dość dobrą odległość nie jest trudno, to już wygrywanie z komputerem na wyższych poziomach trudności nastrocza bardzo wielu kłopotów**.

DSJ nie jest jednak grą dla samotników. Zdecydowanie najlepiej będziesz się bawił w grupie kolegów w trybie *hot seat* (czyli każdy po kolei siada do komputera i wykonuje swój skok). Emocje i zabawa są wprost proporcjonalne do liczby osób uczestniczących w rozgrywce. I litrów spożywanego przy jej okazji napoju (do wyboru, w zależności od preferencji i wieku). Dla bardziej ambitnych pozostaje jeszcze poedyndkowanie się w Internecie na najwyższe

Wiatr w plecy, prędkość na progu niepowalająca...
A i śnieg też jakiś dziwny.

Koskela na skoczni!

Twórca jednej z najlepszych (wg mnie najlepszej) gier narciarskich, Fin Jussi Koskela, w końcu sam sprawdził, jak to jest skakać na nartach. Wybrał się na znajdującą się w Helsinkach skocznię (uwaga, uwaga!) K-15. Już w trzecim podejściu osiągnął niesamowitą odległość 10 metrów i prawie ustatkował. Rekord na tej skoczni wynosi 17 metrów.

www.mediamond.fi/herttoniemi

wyniki. W grę wbudowana jest możliwość ściągnięcia najlepszych odległości bezpośrednio z Sieci. Z niemałą satysfakcją obserwowałem zresztą listę rekordzistów, z których zdecydowaną większość stanowią Polacy. Nic dziwnego, w mało którym kraju ta gra zdobyła tak wielką popularność.

Lekkie zmiany nastąpiły również w grafice. Poza mało znaczącymi detalami typu flagi narodowej na szczycie skoczni Jussi Koskela dodał również **bardzo przydatną opcję oddalenia i przybliżenia zawodnika, niezależnie od kamery, z której obserwujesz skok**. Widoków jest w sumie dziesięć, ale w praktyce tylko dwa pierwsze do czegoś się nadają. TPP lub FPP może i wyglądają dobrze, ale lepiej z nich korzystać tylko przy replayach, dalekich odległości przy ich użyciu osiągnąć raczej nie sposób.

Poza tym zmiany zaszyły oczywiście też w kolorystyce przy skakanu w lecie – zamiast śniegu jest igelit, a drzewa nie są pokryte białym puchem, ale zielonymi liśćmi. Całość wciąż jednak prezentuje się **co najwyżej bardzo słabo**, ale wszyscy wiemy, że **zupełnie nie o to tu chodzi**. WDSJ liczy się tylko fizyka samego skoku – to, co poza nią, nie ma najmniejszego znaczenia. Szkoda jedynie, że w ogóle nie został poprawiony rag-doll po upadku. Wciąż zawodnik zachowuje się jak całkowicie sztywna kukła z nienaturalnie wyprostowanymi kończynami.

Dla kogo kryształowa kula?

Jak zwykle – wszystko zależy od upodobań. Nie ukrywam, że dla mnie prostota DSJ jest zdecydowanie bardziej pociągająca niż przepych RTL Ski Jumping, w którym jednak nieco zapomniano o najważniejszym elemencie – grywalności.

Mimo to, jeśli miałbym polecać coś graczowi, który nie ma możliwości zmierzyć się z żywymi przeciwnikami, prawdopodobnie byłby to właśnie RTL SJ 2006 – głównie ze względu na bardzo duże możliwości karierowe. Gra Koskeli jest bardziej egalitarna – każdy, bez woskowania nart czy przejmowania się statystykami skoczka, ma takie same szanse. Ale decyzja należy do ciebie. **[CDA]**

W nowym, świecącym dresie przestworza mi niestrasznego!



269 metrów. Cóż... Szkoda jedynie, że nie ma jednej z moich ulubionych – 50-metrowej Anglii.

Same skoki to połączenie prostoty z geniuszem. Znowu podczas samego zjazdu gracz nie ma najmniejszego wpływu na cokolwiek. Jego rola zaczyna się dopiero w chwili



PRODUCENT: BEENOX/NEVERSOFT
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99 ZŁ
WWW.GUNTHEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Z uwagi na sporą ilość juchy oraz drastycznych scen (skalpowanie!) grę polecamy pełnoletnim lub ostatecznie bliskim pełnoletności graczom.

ALLOR | LEDWO SIĘ ZACZYNA, A JUŻ SIĘ KONCZY

GUN

Wlecie, co wyjdzie z połączenia GTA i klimatów Dzikiego Zachodu? W założeniach takim właśnie smakowitym kąskiem miał być GUN, ale założenia mają to do siebie, że nie zawsze udaje się je zrealizować...



Zapamiętajcie – pasując na rycerza, uderzamy:
a) po ramieniu,
b) płazem miecza.



Bardzo intensywna, **bardzo krwawa** i bardzo satysfakcjonująca. Niestety – również bardzo krótka.

Postacie są jednak nie tylko **szczegółowe** i **bardzo naturalnie animowane**, ale także gadają – i to jak! Kris Kristofferson jako ojciec sprawia, że bardzo szybko nawet zdradzająca konsolowe korzenie grafika przestaje przeszkadzać. (Zresztą po włączeniu w menu wszystkich bajerów nie jest już tak źle, tyle że trzeba to niestety zrobić ręcznie, a szkoda.)

Tato i szkoła

Twój ojczulek – poza dziwnym zwyczajem: budzi cię kopniakiem – zdradza jeszcze inny odchyl od normy. Najwidoczniej uważa, że skoro człowiek uczy się przez całe życie, nie będziesz miał mu za złe, że polowanie na jelenie (razem tworzycie spółkę zajmującą się dostarczaniem mięsa na rzeczny parowiec) będzie jednocześnie okazją do przypomnienia ci, o co w tym całym byciu myśliwym-revolverowcem chodzi. Sterowanie jest wprawdzie **bardzo intuicyjne** (mysz i WSAD), ale że mamy tu także możliwość dokładnego celowania ze strzelby i tryb *quick draw* dla rewolwerów (odpowiednik bullet time), taki wstęp jest jak najbardziej na miejscu. Tym bardziej że niewiele później sielska walka z wilkami i grizzly ustąpi miejsca walce

z dwunożnymi drapieżnikami uzbrojonymi w rewolwery, winchestery, noże i tomahawki. W końcu GUN to nie symulator myśliwego, a **rasowy western**, zaś parostatek, na który się dostaliśmy razem ze zwierzyzną, przewozi również pewien tajemniczy złoty przedmiot. W dodatku wcale nie jesteśmy jedyną osobą, jaką on (za)interesuje...

Tata i kobiety

Jak na western przystało, w GUN-ie nie brakuje także pięknych kobiet pracujących w salonie, ba, dostaniemy nawet żeton uprawniający nas do skorzystania z ich usług. Poskromcie jednak swoje rumaki, chodzi bowiem (jedynie) o zdobycie informa-

O najnowszej grze Neversoftu pisaliśmy do tej pory raczej malutko, ale też niemal do samego końca nie było pewne, czy pojawi się w wersji na PC. Niby nikt jej istnieniu nie zaprzeczał, ale... Na szczęście okazało się, że wersja PC-towa ma się dobrze, ba, ukazała się niemal w tym samym czasie, co wersje konsolowe.

Tato i poranne wstawanie

Mimo to **początki są takie sobie**. Z jednej strony, jest to wprawdzie jedna z niewielu konsolówek, w których można zmienić obłożenie klawiszy bez potrzeby wychodzenia z gry, ale **po robiącym bardzo dobre wrażenie intrze reszta pod względem grafiki prezentuje się już tak sobie**... Widać, że menu zostało po prostu przeskalowane ze znacznie niższej rozdzielczości, co zbyt ładnie nie wygląda. Niezbyt dobrze jest też zresztą po rozpoczęciu gry, bo przy standardowych ustawieniach nie ma się w zasadzie czym zachwycać. Takie sobie tekstury, średnio wyglądający las... Gdyby nie dwie postacie (naszego bohatera Coltona i jego ojca Neda), można by pomyśleć, że ma się do czynienia z jakimś starociem!

Plałowice? Na
Dzikim Zachodzie???

Smile, Roger,
smile!

Panu za tą panną z zach-
wytu stanęły oczy w śłup.
A może i nie tylko.

Co tato robił z panną
w kajucie, zostawię
waszej wyobraźni. :P

cji. Tak
się składa,
że mimo naszej
pomocy statek osta-
tecznie idzie na dno
(wiem, wiem, zdra-
dzam fabułę – ale to tylko parę
pierwszych minut, proszę więc
o nieskalpowanie), nasz bohater
jest jedynym, któremu udało się
przeżyć eksplozję kotłów, żeton
zaś, razem z imieniem (bardzo
ładnym imieniem – Jenny), jedynym
tropem dającym nadzieję na odna-
lenie zabójców Neda, a przy okazji
także własnej przeszłości. Bo choć nasz
bohater na żadne zaniki pamięci nie
cierpi, jak się szybko okaże, wcale wszyst-

kiego o sobie
(i swoim oj-
cu) nie wie...

Reszty fabuły zdra-
dzać nie będę, choć
zaspokajając waszą
ciekawość wspomnę, że
Jenny nie tylko ładnie się
nazywa, ale też równie ład-
nie wygląda, a gdy trzeba
i strzelać potrafi – choć nie da
się ukryć, że los tej ślicznotki
o aksamitnym głosie (to kolej-
na postać ze świetnie dobraną
osobą podkładającą głos – tym
razem Kath Soucie) i tak spo-
cznie w naszych rękach. Przynaj-

mniej przez jakąś godzinę... i to o ile nie
będziemy się spieszyli...

A każda sekunda była wiecznością...

Problem polega na tym, że fabuła gry nie tyle
w szybkim tempie posuwa się do przodu, co
po prostu galopuje! Jeśli odpuścimy sobie
misje poboczne, a te na normalnym poziomie
trudności (a jest jeszcze prostszy easy...) do
niczego potrzebne nam nie są, do ukończe-
nia całej części fabularnej wystarczy za-
ledwie sześć godzin! Spytaście, co to za gra,
którą można ukończyć w jedno popołudnie?
W przypadku GUN-a na pewno bardzo
intensywna, bardzo krwawa – i bardzo
satisfakcjonująca.

Czas rewolwerowców

Wszystko to za sprawą świetnie rozwią-
zanej walki z quick draw na czele. Ech,
niby sporo już strzelańek TPP widzia-
łem, ale GUN i tak mnie zauroczył.
Bullet time jest tu jeszcze fajniej-
szy niż w FEAR! Serio – a to z te-
go prostego powodu, że dzięki
dużej liczbie przeciwników na po-
rządku dziennym są tu walki z pięcioma
z nich naraz (zaś chwilę później z kolejną

Misje poboczne

Pony Express – misje typu „z punktu A do punktu B w czasie nie dłuższym niż T”. Mogą to być np. zakupy dla kogoś czy przesyłka, ważniejsze jest jednak, że czasu mamy bardzo mało, co ma jednak tę zaletę, że i same misje są bardzo krótkie. Nagroda to zwiększenie umiejętności jazdy konnej.

Cowboy – „stary Sam farmę miał” i samę z nią kłopoty, a to trzeba mu było do zagrody zagrozić, a to konie odnaleźć i sprowadzić do stajni. Opłaca się je robić, jeśli zależy nam na zwiększeniu umiejętności jazdy konnej – i to bardziej niż w przypadku Pony Express.

Bounty Hunter – innymi słowy „poszukiwany żywy lub martwy”. Czytasz plakat, a następnie łapiesz lub zabijasz delikwenta i ewentualnie jego obławę – za dostarczenie „towaru” żywego nagroda jest większa, ale zdarzają się i złecenia, w których chcą tylko głowę. W misjach tych zwiększamy umiejętności strzelania, wal-ki wręcz i quick draw.

Poszukiwacz złota – nie są to misje w ścisłym tego słowa znaczeniu, ale po kupnie kilofa możemy się dostać do porożrzucanych w terenie żył złota. Żadne umiejętności od tego nie wzrastają, ale kasa to kasa.

Pokerzysta – w jednym z dwóch miast możemy wziąć udział w turnieju pokerowym. Do wygrania mnóstwo kasy, szkoda, że tylko jej, skoro w przybytku tym przebywają także nieodzwonne na Dzikim Zachodzie „panny lekkich obyczajów”.

Mysliwy – a w zasadzie indiański Mysliwy. Dużo skradania i strzelania z łuku (można wprowadzić użył broni palnej, ale to już zupełnie nie to samo – także dla Indianina dającego zadania) do zwierzątek w zamian za zwiększenie umiejętności strzelania.

Obronca prawa i porządku – w obydwu miasteczkach można się zatrudnić jako pomoc sprzątającą lokalne brudy. Misje są mocno zróżnicowane, a można dzięki nim zwiększyć umiejętności strzelania, walki wręcz i quick draw.

PRODUCENT: ANTITANK
DYSTRYBUTOR: MARKSOFT
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.ANTITANK.NET

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

MARTIN | JAK ZAROBIĆ NA REWOLUCJI

Che Guevara

Ernesto Guevara Lynch de la Serna urodził się 14 czerwca 1928 roku w Argentynie; z wykształcenia był lekarzem. Poświęcił się zwalczaniu wszelkich przejawów faszyzmu i imperializmu, był najbardziej znanym rewolucjonistą – partyzantem XX wieku. Brał udział w rewolucji na Kubie (był nawet ministrem gospodarki i prezesem banku narodowego), w Kongo oraz Boliwii, gdzie został aresztowany i zamordowany. Che stał się symbolem sprzeciwu wobec systemu, a jego wizerunek paradoksalnie okazał się dochodowy dla komercyjnych firm, które zwalczał.



The most impressive. :)



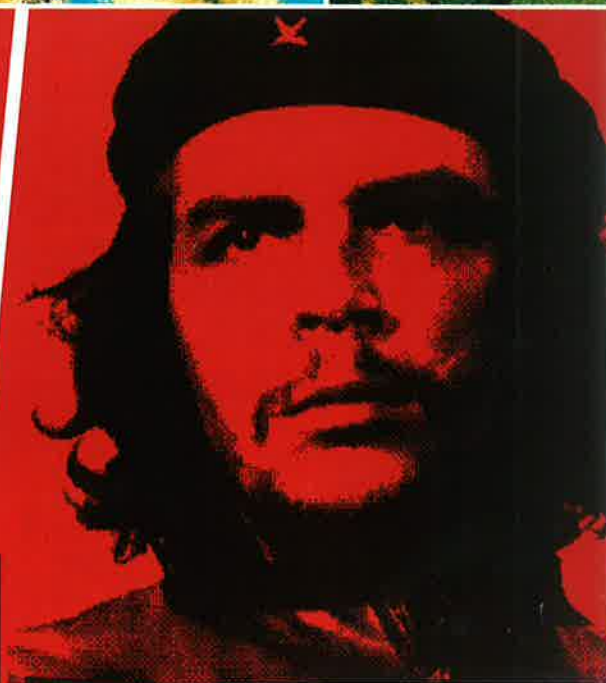
Żeby gra była tak bombowa jak ten samolot...



El commandante! Que pasa?!

CHE GUEVARA

Gorące, latynoamerykańskie klimaty zawsze wywoływały zainteresowanie. Weźmy do tego słynną postać, o jakiej nie było jeszcze gry, i wyprodukujmy niskobudżetówkę, która zapewni chleb naszym wielodzietnym rodzinom.



Inne motywy wykluczam, biorąc pod uwagę jakość i wykonanie gry studia Antitank, do której mimo to podchodziłem z niesamowitym entuzjazmem – z sentymentu, jaki żywię do postaci Che. Niski budżet widać już od pierwszych chwil spędzonych z grą. Trudno mi jednak jednoznacznie stwierdzić, czy się na tej grze zawiodłem, czy może oczekiwałem po niej zbyt wiele.

Chemmandosi

Che Guevarę należy zaklasyfikować do strategii taktycznych. Pierwsze skojarzenie, jakie ta gra nasuwa po uruchomieniu, to seria Commandos. Zadaniem gracza jest pokierowanie grupą kubańskich rewolucjonistów walczących z wojskami reżimu Batisty. Rys fabularny prezentowałby się niezwykle zachęcająco, gdyby nie to, że... ta gra nie ma fabuły. W pierwszej misji nauczymy się korzystać z umiejętności naszych podkomendnych, w drugiej otrzymamy już za zadanie zdobycie bazy wojskowej, w trzeciej wysadzenie mostu itd. Po co? Nikt tego nie tłumaczy, pomiędzy misjami na ekranie wczytywane teksty (prawdopodobnie) z oryginalnych dzienników Che, które nijak się mają do wydarzeń na ekranie. Do tego wszystkiego poziomy wczytują się dość długo, zwłaszcza że gra zajmuje tylko 150 MB na HDD.

Pod naszą komendę zostało oddanych sporo rodzajów jednostek: szturmowiec, cekaemista, snajper, saper, mechanik, medyk, gościu z móżdżem oraz sam Che jako postać

znacznie silniejsza od innych. Postacie mogą się kryć w budynkach, nasz mechanik pokieruje pojazdem, użyje zdobytego działa, a nawet postrzela z czołgu. (Czołg to jednak absolutna porażka tej gry, bo chociaż stanowi mocny argument w walce z niezmiennie przeważającym przeciwnikiem, nie może przejechać po niewielkim płotku!)

Przeważnie na początku misji dostajesz kilku ludzi, ale zdarza się też, że podczas gry spotkasz jednostki, które się przyłączają do

Nierewolucyjny rewolucjonista...

drużyny. Podczas gry należy szczególnie uważać na patrolujące okolice samoloty, które przelatując nad grupą rebeliantów zrzucają bomby – na szczęście latają one tylko po określonych trasach. Bardzo często wejścia do baz przeciwnika są zaminowane i wtedy przydaje się saper. Sterowanie drużyną jest bardzo proste, wszelkie opcje zostały sprowadzone do minimum.

Niestety czasem interfejs się zacina i podczas walki z przeciwnikiem możemy na kilka sekund stracić kontrolę nad jednostkami, przestają one reagować na kliknięcia, a ikony z interfejsu po prostu znikają. Podczas gry musimy też uważać na amunicję, bo ta jest ograniczona i trzeba ją uzupełniać korzystając

z tej porzuconej przez martwych wrogów (zwłaszcza jeśli często używa się snajpera).

Nierewolucyjna grafika

Graficznie Che Guevara nie prezentuje się najlepiej, wcześniej porównałem go do Commandosów i muszę przyznać, że pierwsza część serii wygląda porównywalnie z tą produkcją. Dwa wymiary jednak mają swój klimat: budynki, drzewa i pojazdy są wykonane szczegółowo, a woda prezentuje się znakomicie. Na słowa uznania zasługują animacje postaci, wyjątkiem jest tylko czołg – w którą stronę bowiem nie obrócimy lufy, wystrzał animowany jest zawsze z przodu maszyny! Muzyka to z kolei zupełnie inna historia. Latynoamerykańskie kawałki zostały wybrane wręcz rewelacyjnie i stwarzają niesamowity klimat.

Boz rewolucji

Chociaż ta gra nie jest żadną rewelacją, przykuła mnie do monitora na kilka miło spędzonych godzin. Szczepie polecam ją takim jak ja miłośnikom dwuwymiarowych strategii oraz wszystkim, którzy lubią pobawić się słuchając żywiołowych latyno- skich dźwięków. [GDA]

5+

GRYwalność 6
VIDEO 4
AUDIO 6

WERDYKT

- + klimat
- + muzyka
- + malowniczy dwuwymiar
- + wciągą
- czołg
- zacinający się interfejs
- nic nowego

PRODUCENT: EA GAMES
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 130 ZŁ
HTTP://HARRYPOTTER.EA.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.6 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



CZARNY IWAN | SAMI-WIECIE-CO!

Harry Potter

I CZARA OGNIĄ

Wreszcie jest! Harry Potter i Czara Ognia tuż po kinowej premierze trafiła również do fanów zer i jedynek. Czy będzie to prosta gra dla dzieci, tak jak poprzednie części?

Harry Potter i Czara Ognia wyraźnie różni się od poprzedników, zrezygnowano np. ze starego silnika Unreal Warfare, zmieniło też system, dzięki któremu Harry poznaje nowe czary. Ingerencje są na tyle poważne, że nowe przygody Pottera to zupełnie inna bajka. Niestety nie ustrzeżono się również błędów, jakie trapiły graczy w poprzednich produkcjach z Potterem w roli głównej.

Jeśli byliście w kinie, przygoda na ekranie komputera od razu wyda się wam bardzo znajoma. Oczywiście przede wszystkim dlatego, że postacie bardzo przypominają aktorów występujących w filmie pełnoekranowym. Również historia, siłą rzeczy, nawiązuje do wielu motywów widzianych w kinie. Co nie oznacza, że ogranicza się tylko do odtwarzania znanych z filmu/książki zdarzeń.

Nowe wrażenia

Dzięki nowej stylistyce, nowocześniejszemu napędowi gry (RenderWare), zupełnej zmianie wyglądu scenerii i samych bohaterów wrażenie robi już nawet krótki spacer po Hogwarcie. Mury szacownej uczelni naprawdę wyglądają solidnie i wiekowo, a wnętrza nie kojarzą się już z pustyni kontenerami, w których ktoś dla niepoznaki porozwieszał zapikselowane plakaty. Podobnie okolice Hogwartu, np. Zapomniany Las czy ogrody, w których młodzi czarodzieje mają zajęcia z Herbologii, wyglądają bardzo przekonująco. Świetnie też, że kamera czasami odrywa się od bohaterów i mamy okazję ujrzeć szerszy plan, np. w Zapomnianym Lesie. Niemal można poczuć, jak wijące paprocie czepiają się nóg.

Nowy Potter to nie samo bieganie z kąta w kąt, pracowite zbieranie fasolek i wymienianie ich na karty. Jest tutaj całkiem sporo zadań, w ramach których trzeba nieco pogłówkować, znaleźć ukrytą ścieżkę lub nietypowe rozwiązanie problemu (szczególnie w przypadku szukania drogi do tarcz). Gra jest bardziej roz-

Zaplanowałem, że pierwszego dnia pogram dwie godziny. Grałem osiem.

budowana i po prostu ciekawsza. Więcej w niej też dynamicznej akcji, jak np. walka z Trytonami czy uciezka przed smokiem (pieszo i na miotle).

Na tarczy

Nie zmieniło się jedno. Tak jak poprzednio, aby zdobyć niektóre tarcze (dostęp do kolejnego etapu wymaga uzbierania określonej ich liczby), trzeba najpierw nauczyć się pewnych czarów. Na przykład jeśli nie potrafisz jeszcze unosić przedmiotów (Wingardium Leviosa), nie uda ci się zdobyć tych, które umieszczono za grubym murem (trzeba unieść wielkie kadzie z płonąca zawartością i rozwalić nimi ścianę). Oznacza to, że niektóre lokacje, np. Hogwart, trzeba odwiedzać wielokrotnie właśnie po to, aby zebrać tarcze, które wcześniej z braku umiejętności magicznych były dla gracza niedostępne.

Nie byłoby to jeszcze takie złe, gdyby nie to, że jednocześnie jesteśmy zmuszeni do stoczenia wielu pojedynków z kreaturami, które... pokonałoby poprzednio. To irytujące, tym bardziej że nie działa przeciw system zapisu gry podczas penetrowania etapu. Jeśli Harry zginie, trzeba będzie zaczynać zabawę od początku.

Trzy karty

System kart działa teraz na zupełnie innej zasadzie. Aby zdobyć kartę, trzeba za nią zapłacić okre-

Jeden za wszystkich, wszyscy za Harry'ego!

113
389

Ponoć więcej osób ginie od uderzenia meteorytu, niż wygrywa w totka.

Piękny i bestia w okularach.

Czarne Jezioro jest w rzeczywistości zielone. Fotopamiętnik z podróży.

Harry zanurza się w ton jeziora. Cel – trzeba uwolnić przyjaciół.

Ups! Czy to Wodnik Szuwarek?!

Hm... A może Rybka z Ferajny? Eeee... chyba nie...

Oj! Jest ich więcej i strzelają!

No nie! I jeszcze kamienie sypią mi się na głowę!

No i jestem w domu! Ciekawe, co na obiad! Eee, pewnie znowu dorsze.

ślona liczbę fasolek. Te z kolei zbieramy tak jak zwykle: zaglądając do skrzyń, dzbanów, pod krzaczki z porzeczkami i wszędzie tam, gdzie wydaje nam się, że mogą się kryć kolorowe przysmaki Beriego Botta. Nie będzie jednak pomocy w postaci konturu czaru (jak to było w poprzednich grach), który wskazywał, czy np. zardzewiała broń zawiera jakieś przysmaki. Pojawił się za to czar, za pomocą którego można przyciągnąć do siebie rozsypane fasolki.

Część fasolek zostaje zaliczona do punktów życia, co często ratuje nadszarpnięte zdrowie. Za pozostałe robimy zakupy. Karty są podzielone na kilka grup, przede wszystkim pod względem ceny. Poszczególne egzemplarze mają teraz wymierne wartości i przyporządkowane są konkretnym kategoriom czarów. Główna grupa to parametry naszej wielkiej trójki: Harry'ego, Rona i Hermiony. Każdą z postaci charakteryzują trzy wartości: stami-

na, jinx, accio. Dzięki kartom możemy znacznie je podnieść. Na dodatek ich efekt kumuluje się. Możemy łączyć ze sobą dowolne charakterystyki (maksymalnie trzy). Są np. karty, które podnoszą accio o 10, 20 i więcej procent, dzięki czemu siła, z jaką bohater korzysta z czarów przywoływania, znacznie wzrasta.

W przypadku jinx wzrasta moc czaru ofensywnego. Można np. zdobyć kartę, która sprawi, że z różdżki Harry'ego będą wystrzeliwać trzy, a nie jedna błyskawica!

Kreatura i charakter

Oprócz tych kart, które zwiększają podstawowe parametry bohaterów, są jeszcze takie jak Creature czy Character. Pierwsza to po prostu lista bestii i stworów, na które natrafiliśmy w grze. Po wybraniu karty stworzenia określonego gatunku uzyskujemy większą skuteczność czarów w starciu z tym zwierzę-

ciem. Z kolei grupa Character zawiera całą listę ciekawych kart, które działają na całą grupę (oczywiście jeśli są uaktywnione). Na przykład karta Friendship ma takie działanie, że o ile bohater stanie przy swoim towarzyszu z drużyny (który również ma tę samą kartę), wyrówna przyjacielowi poziom staminy do własnego. Ten i inne bardzo przydatne czary często ratują drużynę z ciężkich opresji.

Zabawa z kartami wreszcie nabrała sensu. System jest spójny, dopracowany, a używanie kart daje wymierne, naprawdę duże korzyści. Podczas grania liczyłem każdą fasolkę właśnie po to, aby jak najszybciej zdobyć fundusze na kolejne karty. Jedna rzecz mi się tylko nie podobała. Jeśli wyłączyłem grę i ponownie ją uruchomiłem, trzeba było ponownie wybierać karty dla każdej z postaci. Nie rozumiem, dlaczego ich ustawienie nie mogło zostać zapamiętane?

Że eliksir był chmielowy, Harry dzisiaj coś niezdrowy.

Put out fire

Czekaj smoku, dam ci... dykt.



Daniel Radcliffe ma problem

Dan zaczyna wierzyć w istnienie bohatera stworzonego przez Rowling, z którym związany jest w filmie od jednego następnego roku życia. Radcliffe lubi swój status młodocianej gwiazdy Hollywood, ale przyznaje, że jego alter ego przyćmiewa jego własną osobowość. – Zaczęłam mówić o Harrym jako o żyjącej osobie, którą znam, jak o swoim przyjacielu. To mnie niepokoi – wyznaje. – A ludzie, którzy znają mnie od pięciu lat, nazywają mnie teraz Harry.

Wybierz i graj

Przed każdą misją wybieramy postać, którą chcemy na danym etapie sterować. Możliwości bohaterów zależą od nas samych, częściej „używana” postać szybciej zdobywa fundusze na nowe karty. Nowością w grze jest **większe współdziałanie bohaterów**. Kiedy np. Harry zaczyna polewać wodą płonące, blokujące przejście skrzynie, Ron i Hermiona przybiegną mu z pomocą (o ile oczywiście nie odpięją akurat ataku jakiegoś zwierzęcia). Niektóre zadania są tak pomyślane, że tylko wspólnym wysiłkiem można uporać się z przeszkodą, np. kiedy trzeba podnieść i przemieścić szczególnie duży głaz. Jeśli zastanawiacie się, czy przełączanie między postaciami jest możliwe, musimy was rozczarować. Nie jest. A szkoda.

Znajdź łopate i grzyby

Misje są tak skonstruowane, że oprócz szukania tarcz, mamy jeszcze całą listę questów pobocznych. Trzeba np. odnaleźć wszystkie znajdujące się na planszy posągi smo-

Jeszcze jedna nowość dotyczy sposobu, w jaki zaprezentowano kilka momentów pojedynku z Trytonami. Kamera przemieszcza się wówczas tuż za plecy Harry'ego, widzimy tylko jego głowę i ramię miotające czary. Sterowanie strzałami odbywa się na polu automatycznie, ale trzeba się jednak sporo napocić, aby podwodne stworzy nie utopiły Pottera. **Labirynt jest wyzwaniem jeszcze innego rodzaju**, ale tutaj nie puszczyć pary z gęby – musicie sami zobaczyć!

Poszczególne misje łączą bardzo dobre wstawki filmowe (animacje). Są nie tylko świetnie



Prawdziwy kaganek oświaty!

Uśmiechnij się, jesteś zjadany

Oranzeria, z jaką Harry i spółka musi się zmagać, to feerie kształtów i barw. Są stworzy biegające, latające i pełzające. Nawet roślinom i owadom nie można zaufać, szczególnie kiedy te ostatnie są wielkości beczki... Sporym problemem jest liczba przeciwników, jest ich znacznie więcej niż w poprzednich grach z serii, bywa, że pojawia się kilkanaście naraz. Duża liczba wrogów dobrze też maskuje (ale nie na tyle, by tego nie dostrzec) słabe AI przeciwników.

Czara Ognia i czary-mary

Na szczęście czarodzieje mają gamę solidnych czarów, którymi pokroczą przeciwników. **Efekty wizualne ich użycia prezentują się bardzo dobrze**, ale ich skuteczność nie zawsze jest taka, jak być powinna. Dlaczego? Możemy uaktywniać czary samodzielnie, ale kontrola nad nimi bywa utrudniona, bowiem należy bardzo dokładnie nakierować bohatera na dany obiekt (czar dobierany jest automatycznie). Wszystko byłoby OK, ale praca kamery, w większości przypadków zadowalająca, tu często jest słaba i w efekcie nakierowujemy postać nie tam, gdzie trzeba – i używamy niewłaściwego czaru.

Słowo na niedzielę

Harry Potter i Czara Ognia to gra, która pozytywnie mnie zaskoczyła. Sensowniejszy system przyznawania i wartościowania kart sprawdza się bardzo dobrze. Środowisko graficzne, może oprócz tekstur w nie najwyższej rozdzielczości, generalnie jest co najmniej dobre. Muzyka też brzmi bardzo dobrze.

Co prawda, nadal nie jest to tytuł dla dojrzałych graczy, na pewno jednak o kilka lat starszych niż odbiorcy dotychczasowych gier z Potterem w roli głównej.

Dobrze wyważone etapy platformowe zgrabnie połączone z dużą dawką akcji w stylu, jakiego nie powstydziłaby się sama panna Croft. (Jednak nadal uważam, że przewaga dwóch uzi nad naładowaną różdżką jest bezdyskusyjna, a i wieloma innymi parametrami Harry nijak do Lary równać się nie może. I bardzo dobrze, bo dopiero polscy politycy podnieśliby krzyk...) (CDA)

Nadal nie jest to tytuł dla dojrzałych graczy, ale na pewno dla starszych niż odbiorcy dotychczasowych gier z Potterem w roli głównej.

ków, grzyby lub... łopaty. Może to być cokolwiek, ale warto szukać i kompletować wszystkie questy, bo po prostu się to opłaca. Są też oczywiście konkretne misje, które wynikają z planu lekcji w Hogwarcie, np. Moody's Challenges, w którym trzeba użyć czaru Avifors i pokonać 10 Dugbogs w jak najkrótszym czasie.

Oczywiście wszystkie drogi prowadzą do Turnieju Trójmagicznego i najtrudniejszych wyzwań w grze. Właściwie to ucieczka przed smokiem, mimo że wizualnie zapiera dech w piersi, nie stanowi jakiegoś wielkiego problemu. Podobnie nurkowanie w głębinach Czarnego Jeziora i walka z Trytonami. Swoją drogą, są to nieeliczne misje, w których Harry musi sobie poradzić sam.

wyreżyserowane, dynamiczne i po prostu ciekawe – do tego zastosowano efekt rozmycia i białych kolorów, dzięki któremu sceny są mroczne i nasycone grozą.



140
315

We shall not pass. We?!

Carpe Retractum!

4:23

9

Tańczący z Fasolkami! Yeeah!

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

WERDYKT

- nowy system czarów i rzucania zaklęć
- nowy silnik graficzny i niezły wygląd
- bardziej „dorosły” klimat
- dobry podkład muzyczny
- AI przeciwników
- niekiedy pracą kamery
- brak save game w dowolnym miejscu
- kłopoty z automatycznym wyborem czaru

Dajesz 2 i muza gra!

Poli Mono Real 72555

MEGA HITY	POLI	MONO	REAL
"Ach mówię, że to nie jest miłość"	ZCT129P0	ZCT2812N7	ZCT072U0
"Ass Up"	ZCT1479P0	ZCT2812N6	ZCT082U0
"What's In It For Me?"	ZCT089P0	ZCT2812N8	ZCT841U0
"Avel F"	ZCT443P0	ZCT212N5	ZCT631U0
"Club Tropicana"	ZCT948P0	ZCT2512N9	ZCT191U0
"Don't Cha"	ZCT528P0	ZCT2212N0	ZCT181U0
"From Zero To Hero"	ZCT806P0	ZCT1012N4	ZCT171U0
"You And Me"	ZCT938P0	ZCT2512N1	ZCT591U0
"You Give Love A Bad Name"	ZCT828P0	ZCT2512N2	ZCT101U0
"All About Us"	ZCT898P0	ZCT212N9	ZCT131U0
"Nak pokoju"	ZCT438P0	ZCT2212N4	ZCT061U0
"Mama Mia"	ZCT488P0	ZCT2212N1	ZCT081U0
"Lilly Dancer"	ZCT178P0	ZCT2012N9	ZCT970U0
"Put Your Hands Up In The Air"	ZCT218P0	ZCT2012N6	ZCT950U0
"Vigyan Smialo cialo"	ZCT598P0	ZCT2212N5	ZCT051U0
"What a Feeling"	ZCT967P0	ZCT1912N2	ZCT600U0
"Ferry Night"	ZCT917P0	ZCT1812N7	ZCT035U0
"Candy Shop"	ZCT986P0	ZCT1212N5	ZCT181U0
"Swear"	ZCT587P0	ZCT1612N6	ZCT890U0
"Lonely"	ZCT647P0	ZCT1612N8	ZCT930U0
"The Night In Bangkok"	ZCT637P0	ZCT1612N9	ZCT021U0
"Feel Good Inc."	ZCT407P0	ZCT1512N8	ZCT910U0
"Don't Think With My Heart"	ZCT198P0	ZCT1212N2	ZCT090U0
"Don't Phunk With My Heart"	ZCT267P0	ZCT1412N7	ZCT900U0
"Soldiers"	ZCT226P0	ZCT0612N2	ZCT121U0
"Jedna na milion"	ZCT037P0	ZCT1212N8	ZCT850U0
"The Sound Of San Francisco"	ZCT547P0	ZCT1512N5	ZCT440U0
"Every Breath You Take"	ZCT897P0	ZCT1912N9	ZCT370U0
"Galvanize"	ZCT996P0	ZCT1212N4	ZCT201U0

Tapety 72555

2 ZETA ZA 130PŁ
Tapety dostępne na wszystkich telefonach z kolorowym wyświetlaczem obsługujące WAP



Animacje 72555

2 ZETA ZA 130PŁ
Animacje dostępne na wszystkich telefonach z kolorowym wyświetlaczem obsługujące WAP



HIP-HOP UMC

Pomietasz	Verba	ZCT976P0	ZCT1212N2
Kocham	Kaczy feat Mezo	ZCT958P0	ZCT2412N0
Przestrzeń	Doniu	ZCT156P0	ZCT0512N5
Suczki	Ascetoholix	ZCT972P0	ZCT9002N7
Jak zapomnieć	Jaden Oslem L	ZCT992P0	ZCT9002N8
Rendez Vous	Liber Doniu Kombi	ZCT988P0	ZCT2412N5
Słuchaj skrobale	Verba	ZCT009P0	ZCT2412N7
Włoch ktoś mnie obudził	Doniu	ZCT029P0	ZCT2512N1
Uciekał	Doniu feat. Pięć Dwa Dębiec	ZCT007P0	ZCT1212N5
Ważne	Mezo & Tabb	ZCT079P0	ZCT2512N8
Zapiekuj się mną	Verba	ZCT329P0	ZCT2812N5

HIP-HOP WIELKIE JOŁ

HIP-HOP WIELKIE JOŁ		POLI	MONO
Brzka Boku potęga	WSZ & CNE	ZCT169P0	ZCT2512N9
Dobry rap	WSZ & CNE	ZCT189P0	ZCT2612N1
Jeszcze raz	WSZ & CNE	ZCT199P0	ZCT2612N2
Gringsterka	WSZ & CNE	ZCT219P0	ZCT2612N4
Mówi mów	Dreadsquad F. Tede	ZCT239P0	ZCT2612N6
Właśnie tu	Dreadsquad	ZCT249P0	ZCT2612N7
Rapiga dynamit	Dreadsquad	ZCT259P0	ZCT2612N8
Drewnianej mały rock	Don Guralesko	ZCT279P0	ZCT2712N0
5 element	Don Guralesko	ZCT289P0	ZCT2712N1

HIP-HOP PROSTO

HIP-HOP PROSTO	POLI	MONO	REAL	
Witam was w rzeczywistości	WWO	ZCT339P0	ZCT2712N5	ZCT871U0
Wiem co mówimy	WWO	ZCT349P0	ZCT2712N6	ZCT881U0
Uważaj jak tańczysz	WWO	ZCT359P0	ZCT2712N7	ZCT891U0
Nie chcesz	WWO	ZCT369P0	ZCT2712N8	ZCT901U0
Nie bój się zmiany na lepsze	WWO	ZCT379P0	ZCT2712N9	ZCT911U0
Mogę wszystko	WWO	ZCT389P0	ZCT2812N0	ZCT921U0
Minorum Gentium	WWO	ZCT399P0	ZCT2812N1	ZCT931U0
Krew ziemi sól	WWO	ZCT409P0	ZCT2812N2	ZCT941U0
Damy radę	WWO	ZCT419P0	ZCT2812N3	ZCT951U0

JAK ŚCIAGAĆ: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wysłaj SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka. ZCT155P0
KODY I TABELE: (MONO) WYŚLIJ SMS-em kod pod nr 72555: "Niki" - podaj kod z tabeli, np. ZCT012N2 - (Smy) Ericsson - litery ZH w kodzie i tabeli zamień na ZH np. ZCT012N2 - Siemens - litery ZH w kodzie i tabeli zamień na ZS np. ZCT012N2 - Motorola - litery ZH w kodzie i tabeli zamień na ZH np. ZCT012N2

GORĄCE ŁASKI NA TWOJĄ KOMÓRKĘ 7555

CHCESZ ZOBACZYĆ JE W CAŁEJ OKAZALNOŚCI? WYŚLIJ SMS NA NUMER 7555 Z ODPOWIEDNIYM KODEM



Weronika: M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6
Jola: M3, N3, N4, A3, A7, S8, E6
Kasia: M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6

GWIAZDY



MEGA NOWOŚĆ!



Aby pobrać wysłaj SMS z kodem **ASPH26 na 7936**
N3, N4, N5, N6, N7, N8, N9, S7, S8, M2, M3, E6, A7, H1, H2
10,98 z VAT



Gry Java 7936



np. dla gry Brothers in Arms wysłaj SMS o treści: BIA26 pod numer 7936

Gry Java 72555

Aby zamówić grę (lub naley wysłać SMS z kodem podanym poniżej obrazka pod numer 72555 (np. dla gry Ikos wysłaj SMS o treści: ZCT178J0 pod numer 72555))



Real Tone

MEGA NOWOŚĆ! REAL TONE 2 ZETA ZA 130PŁ

ODGŁOSY 72555

Dostępne dla telefonów obsługujących formaty MP3 lub AAC (obsługujących formaty MP3 lub AAC)

Wybierz telefon po niemiecku: ZCT401U0

Otwórz oczko: ZCT411U0

Odbierz telefon po czesku: ZCT421U0

Przyjmij mnie: ZCT431U0

Bardzo samotny telefonik: ZCT441U0

Odbierz, malin dzwoni: ZCT451U0

Tu cyber telefon dzwoni: ZCT461U0

YMA: ZCT471U0

Perkusja: ZCT481U0

Silnik: ZCT491U0

Dryn Dryn: ZCT490U0

Śmiech dziecka: ZCT500U0

Placz dziecka: ZCT510U0

Śmiech kobiety: ZCT520U0

Isolacja: ZCT530U0

Klaskon pickupa: ZCT540U0

Juraj kornet: ZCT550U0

Komunikat: ZCT560U0

Koń 2: ZCT570U0

Odbierz mnie z chórem: ZCT590U0

Puk Puk: ZCT600U0

Potrzeba doknieć: ZCT610U0

Budzik: ZCT630U0

Plurum: ZCT640U0

Gong: ZCT650U0

Gwizdek: ZCT660U0

Kotek: ZCT670U0

Kura: ZCT680U0

Leś: ZCT690U0

Ośioł: ZCT700U0

Owca: ZCT710U0

Pies: ZCT720U0

Słoń: ZCT730U0

Sonar: ZCT740U0

Tłuczona szych: ZCT750U0

Mroczny śmiech: ZCT760U0

REZ. MOŻE być PROBLEM

Wszystkie dane techniczne

Model: 5200, 5220, 6070, 6250, 6350, 6700, 6800, 6900, 7000, 7100, 7200, 7300, 7400, 7500, 7600, 7700, 7800, 7900, 8000, 8100, 8200, 8300, 8400, 8500, 8600, 8700, 8800, 8900, 9000, 9100, 9200, 9300, 9400, 9500, 9600, 9700, 9800, 9900

Wszystkie dane techniczne

Model: 5200, 5220, 6070, 6250, 6350, 6700, 6800, 6900, 7000, 7100, 7200, 7300, 7400, 7500, 7600, 7700, 7800, 7900, 8000, 8100, 8200, 8300, 8400, 8500, 8600, 8700, 8800, 8900, 9000, 9100, 9200, 9300, 9400, 9500, 9600, 9700, 9800, 9900

Wszystkie dane techniczne

Model: 5200, 5220, 6070, 6250, 6350, 6700, 6800, 6900, 7000, 7100, 7200, 7300, 7400, 7500, 7600, 7700, 7800, 7900, 8000, 8100, 8200, 8300, 8400, 8500, 8600, 8700, 8800, 8900, 9000, 9100, 9200, 9300, 9400, 9500, 9600, 9700, 9800, 9900

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99.90 ZŁ
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



ALLOR | TO JUŻ JEST KONIEC... ALE ZA TO JAKI!

Książę piaski czasu pozbił, na Wyspie Czasu kogo trzeba – pokonał, a kogo można – na swoją stronę przekabacił, pozostał mu już tylko triumfalny powrót do Babilonu z piękną Kaileeną – panią czasu – u boku. Że sielanka z tego wyjdzie? Bez obaw, Babilon nie jest już tym samym miejscem, z którego nasz książę wyruszał walczyć o swój los...

PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES

Zaczyna się wprowadzić jeszcze całkiem niewinnie, na małej łodzi żaglowej jesteśmy tylko my i Monika Bellucci (chwilo, trwaj wiecznie...), znaczy się stworzona na jej podobieństwo Kaileena, której aktorka używa również głosu, ale gdy tylko zza wysokiej skały wynurzy się nasz dom... okazuje się, że ktoś go właśnie atakuje! W dodatku nie ma czasu na zastanawianie się, kto i dlaczego, bo chwilę później lecą w naszym kierunku najpierw zwykłe, płonące strzały, a następnie wielka, płonąca kula, która ostatecznie kończy wspólną morską podróż – oraz intro.

Książę je oczywiście przeżywa, podobnie jak i jego towarzysza, choć... no właśnie, po dziewczynę wyszło dwóch niezbyt miło wyglądających panów najeźdźców, a my byliśmy

za daleko, by im w tym przeszkodzić. Czego jak czego, ale uprowadzenia własnej kobiety książę płazem (oraz gadem czy nawet pajęczakiem) puścić nie może!

Mimo niezbyt miłej sytuacji, od razu jednak widać, że morską podróż z piękną kobietą pozytywnie wpłynęła na charakter naszego księcia, który z niezbyt przyjemnego typka z części drugiej na powrót zmienił się w wprowadzić w niewiele mniej wkurzonego, ale jednak znacznie przyjemniejszego w odbiorze młodego mężczyznę znanego z pierwszej części. W każdym razie dopóki nie znajdzie się po ciemnej stronie lustra, ale o tym ciii – to będzie później, póki co jeszcze o „drugim ja bohatera” nie mamy pojęcia.

Witaj w domu, książę

Pierwsze samodzielne kroki w grze to jednocześnie małe wprowadzenie, uczące nas podstaw sterowania. Bieganie, turlanie się, skakanie, rozglądanie się – po minucie będziemy to mieli opanowane. OK, wiem, że nie brzmi to jakoś szczególnie pasjonująco, zwłaszcza dla weteranów poprzednich części, ale uwierzcie mi – w rzeczywistości nawet sam wstęp został tak pomyślany, że jeśli ktoś wie już, o co w tym wszystkim chodzi, przejdzie go tak szybko, że nawet nie zauważy, kiedy zapozna się z pierwszą z nowości...

Królewski zabójca

...czyli speed killami. Niby to nic takiego, ot, gdy podejmiemy do wroga od tyłu lub spadniemy na niego z góry, po naciśnięciu odpo-

Och, książę... Ty to potrafisz zawrócić mi w głowie...



Golenie ekspresowe – do tego wcale nie goleni.



Za ten strzał masz u mnie w dziób, facet!



O w mordę, on nie nosi majtek pod spódniczką...



Prince-niespodzianka!



wiedniego przycisku **rozpoczyna się minigierka**, w czasie której musimy we właściwych momentach (gdy na ułamek sekundy zaświeci się sztylet) nacisnąć przycisk ataku, dzięki czemu nasz bohater dźgnie wroga w odpowiednie miejsca: plecy po lewej,

Że to krwawe i niemoralne? Oj, jak najbardziej krwawe! Ale jaką sprawia radochę!

tchawicę, pod żebro itd., itp. Że to krwawe i niemoralne? Oj, jak najbardziej krwawe! Ale jaką sprawia radochę i jak przyspiesza grę! W końcu taka akcja trwa tylko ułamki sekund (choć dzięki zwolnieniu czasu dla gracza trwa to w rzeczywistości nieco dłużej) w porównaniu do znacznie dłuższej i bardziej niebezpiecznej, „uczciwej” walki wręcz.

Ale i ona jest często nieunikniona. Wystarczy jeden błąd w przeprowadzaniu speed killa (a składają się one – w zależności od siły wroga – z od 1 do 5 ciosów), a wróg robi nam kontrę i już musimy z nim walczyć normalnie – w dodatku zaczynamy zbierając się z ziemi

po wspomnianej kontrze. Poza tym od czasu do czasu przyjdzie nam pokonać więcej niż jednego wroga naraz. Ale to nie problem: podobnie jak w „dwójce” można bowiem podnieść szablę, by rzucić nią w przeciwnika lub móc wyprowadzać bardziej zróżnicowane kombosy. **A walka wręcz jest tu naprawdę mocno rozbudowana**, z blokami, fikołkami, skakaniem po przeciwnikach i tym podobnymi bajerami znanymi z poprzedniej części. Słowem, jeśli kogoś to bawi, nawet w swej normalnej formie książę nawet z paroma wrogami naraz potrafi sobie poradzić. A jest jeszcze forma „zła”...

Książę ciemności

Cóż, po stracie ukochanej osoby każdy by się „nieco” zdenerwował, nie powinno więc nikogo dziwić, że i nasz książę w pewnym momencie „lekko” się zmienia. (Ale kto, kogo i dlaczego zabił, będziecie się musieli dowie-



Ops! Chyba się zawiesiłem! Naciśnij Ctrl+Alt+Delete!

W POPRZEDNICH ODCINKACH...

Prince of Persia (Broderbund)

Pod nieobecność sultana zły wezyr Jaffar przejął całą władzę w kraju, a dla jego mieszkańców nastały ciężkie czasy. Ale to nie wszystko – sultan miał także córkę (a jakże, bardzo piękną), a ta zakochała się w przybyszu z dalekich stron, czyli w gracz. Niestety, już na samym początku gry łądujemy bez broni w zamkowym lochu, a księżniczka, choć zostaje w swej sypialni, ma do wyboru albo z „własnej, nieprzymuszonej woli” poślubić wezyra, albo też „zaciąć się przy goleniu”. Na podjęcie decyzji ma równo godzinę. Dokładnie tyle samo czasu dostaje gracz, by pokonać wezyra i uratować lubą

Historia taka sobie, do tego towarzyszył jej wysoki poziom trudności... gra broniła się jednak animacją, która jak na rok 1989 (kiedy to ukazała się na komputer Apple II, klon PC pojawił się rok później; w sumie gra ukazała się na wszystkich liczących się w tamtych czasach platformy sprzętowe, a obecnie pograć w nią można nawet na komórkach) była po prostu niesamowita. Dzisiaj to już pewnie nikogo nie szokuje, ale wtedy... to był przełom!

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (Broderbund)

Nasz książę piękną księżniczkę z „jedynki” poślubił i żyłby razem długo i szczęśliwie, gdyby nie... tak, zgadliście, znów namieszał zły wezyr Jaffar. Oczywiście w końcu dobroć triumfuje, o ile jednak uda się graczowi uniknąć jeszcze trudniejszych pułapek i pokonać jeszcze bardziej wymagających, a przy tym występujących w grupach przeciwników.

Mimo że znacznie ładniejsza, z muzyką w tle, bardziej rozbudowaną fabułą, gadającym (wtedy to było naprawdę coś!) narratorem i niesamowitym ostatnim poziomem na szachownicy, „dwójka” sukcesu pierwszej części już nie powtórzyła, w czym wydatnie pomogło zresztą zmienione (na gorsze) sterowanie.

Prince of Persia 3D: Arabian Nights (Red Orb Entertainment)

Trzecia część ukazała się na PC w 1999 i była kolejnym wielkim krokiem naprzód, jeśli chodzi o sterowanie. Największym

wrogiem nie był już wezyr (o ile w ogóle się w tej części pojawił, bo sądząc po jej grywalności, nie grali w nią nawet sami twórcy), a właśnie sterowanie – absolutnie beznadziejne, denne i dobre jedynie we wk...urzeniu graczy! Najśmieszniejsze były w tym wszystkim natarczywe reklamy, według których nowy książę był super, przełomowy i w ogóle Lara może iść się schować.

Po tej wpadce wydawało się, że serii w trzeci wymiar przebieść się nie da (mimo sukcesów Lary), że należy zostawić ją w spokoju, bo dalej będzie co najwyżej jeszcze gorzej.

Prince of Persia: Sands of Time (Ubisoft)

Mimo to cztery lata później pojawił się kolejny książę, w pełnym 3D i na wszystkich liczących się platformach sprzętowych. W dodatku była to pierwsza część nowej trylogii – ale za to jaka! Nowy książę (bez księżniczki, ale równie wysportowany), nowa fabuła (choć oczywiście ze złym wezyrem w roli głównej), zupełnie nowa oprawa graficzna z delikatną bajkową poświatą... Choć w Piaskach można się było zakochać za sam wygląd gry, pozostałe jej części składowe były równie dobre. Mimo przejścia w 3D książę skakał tak łatwo, walczył tak naturalnie (choć walka była w zasadzie tylko przerywnikiem), że dla wielu była to najlepsza gra roku 2003!

Prince of Persia: Warrior Within (Ubisoft)

Drużyna trylogii pojawiła się dokładnie rok później i... reakcje były mieszane. Straciła bowiem bajkowy klimat, zamiast wschodniej muzyki w tle przegrywał rock, całość była mroczniejsza, brutalniejsza i trudniejsza, książę cyniczny, zaś pomocniczka głównej złej (wezyra brak) już za sam wygląd dorobiła się etykiety „zdziur czasu”. Za całokształt gra dostała nawet etykietkę 18+. Gdyby jednak podejść do niej bez oglądania się na Sands of Time (i młodszych graczy), jest

to bez dwóch zdań część lepsza, choćby tylko ze względu na lepiej rozwiązane walki i większe możliwości naszego księcia w tym względzie. A i zmiana klimatu jak najbardziej do położenia księcia pasowała.

Ciekawostką jest drugie, ukryte zakończenie, które okazuje się tym łączącym „dwójkę” z „trójką”.

Możecie mi skoczyć! Na kładkę!

Czy ktoś zabił dziubdziuba, jak wygląda dziubdziub...

Mówcie, co chcecie – lepszej platformówko-bijatyki na PC po prostu nie ma!

dzieć sami – fabuła jest naprawdę interesująca, a że sensownie wyjaśnia wszystkie wątki poruszane w trylogii, więc rzucenie tutaj, że np. kota zabił wezyr, bo się wkurzył na to, że znowu mu piasek rozsypał, byłoby duuuzym nietaktem.) Nie na stałe wprawdzie, bo transformacja w obydwie strony będzie jeszcze w trakcie jakichś 15 godzin gry zachodziła wielokrotnie, ale...

Jeśli wydawało się wam, że dzięki kombosom książę dobrze walczy wręcz, gdy ma szablę

i sztylet (lub sam sztylet), będziecie musieli bardzo szybko zmienić swoje podejście do jego osoby. Bo zły książę to dopiero demon – i to dosłownie – zemsty! Miejsce sztyletu zajmuje zresztą daggertail (sztyletci ogon??? Sztyletci bicz? Korbacz na sprężynach?), czyli coś a la bicz z drutu kolczastego na słonie (wiem, że głupio to brzmi, ale co poradzę, że tak to wygląda), którym wywija wprost niesamowicie!

Problem tylko w tym, że opętany żąda zemsty bohater walczyć nie tylko chce, ale i musi – bo ziarenka życia cały czas z niego uciekają i tylko zbierając piaski z pokonanych wrogów może pozostać w pełni sił. Pół biedy, jeśli ma z kim walczyć (a my nie wybraliśmy zbyt wysokiego poziomu trudności – na początek easy to naprawdę dobry

pomysł!), ale jeśli trafi na fragmenty zręcznościowe... a trafi... wtedy to się dopiero zaczyna jazda.

Tym bardziej że na biczu może się bujać lepiej od Indiany Jonesa, co mogłoby pokonywanie tych fragmentów ułatwić, gdyby nie mały feler – one są robione tak, że z bicia korzystać trzeba. I robi się przy tym takie akcje, że Tarzan z Kongiem dostaliby choroby morskiej! Całe szczęście, że – podobnie jak w poprzednich częściach – można cofnąć czas, bo margines błędu jest w tych fragmentach malutki... W dodatku nawet gdy już taki fragment przejdziemy, akcja wcale nie zwalnia, bo trzeba się od razu brnąć za wrogów – tak, zgadliście, by przeżyć!

A skoro już przy podwójnej osobowości bohatera jesteśmy, warto wspomnieć, że

Na szczęście z wufu miałem 6!





» Hmmm... a ten nosi. Tylko czemu z koronką?



» W razie potrzeby można nawet puścić pawia we wroga...



» Jak tu się włącza nitro?!

by szaleńczy jazdę trzeba było rozpoczynać od nowa. A etapy wymagają w równym stopniu zręczności, co umiejętności zapamiętania tras i czekających na nich pułapek. Owszem, możliwość cofnięcia czasu (o ile mamy jeszcze trochę piasku) rozwiązuje sprawę, ale nie zawsze ma się go na tyle dużo, by bez stresu te fragmenty przejść. Na szczęście za wiele ich nie ma, ale i tak w porównaniu do pozostałych już wymienionych elementów gry **ten jest najsłabszy**.

Znacznie lepiej rozwiązano natomiast **walkę z bossami**, a tych tradycyjnie już na swej drodze paru spotkamy. Choć już wcześniej nie wystarczyło tylko biegać, skakać i zadawać ciosy – trzeba było także znaleźć słabe ich punkty – teraz dodano do tego mechanizmy ze speed killi, tak więc czeka nas również naciśnięcie przycisków w odpowiednich momentach – i super, bo dzięki temu stały się one jeszcze ciekawsze.

Aż się cały piasek przesypie...

Cóż więcej można o nowym księciu napisać? Graficznie – mimo że nadal używany jest ten sam engine, a gra ma konsolowy rodowód – **wygląda super**, co zresztą widać na screenach. Oprawa dźwiękowa to ponownie

orientalne nutki znacznie lepiej pasujące do klimatu gry niż heavy metal serwowany niekiedy w „dwójce”. Ze nie ma multi? Ale to przecież nic nowego. Ze można grać bez (większych) problemów na klawiaturze, choć pad jest jednak bardziej wygodny? To też wie każdy, kto grał w poprzednie części – a o tym, że wypada je przejść, zanim zabierzemy się do Dwóch Tronów, też pisałem.

W zasadzie wszystkie ważniejsze sprawy zostały już poruszone, a to oznacza tylko jedno. Poruszyć do boju o tron, bo cofając czas w „dwójce” nie tylko uratowaliśmy się przed bestią, przywróciliśmy też do życia... ale to już sprawdźcie sami, naprawdę warto, bo lepszej platformówki-bijatyki na PC nie ma! [CDA]

głosu użył do dwóch aktorów: Yuri Lowenthal znany z pierwszej części odpowiada za „jasną stronę księcia”, a aktor-który nie załapał się do materiałów prasowych, za stronę ciemną. Ba, niektóre ich dialogi (bo książę, a jakże, od czasu do czasu ze sobą gada) to wręcz polemika pomiędzy zwolennikami miłego księcia z części pierwszej, a sarkastycznego brutalą z drugiej! Cóż, trudno nie spojrzeć teraz na dwie pierwsze części trylogii w nieco innym świetle...

Rydwany ognia

A wracając do skoków i pozostałych platformowych wygibasów, trudno nie zauważyć, że jeśli już w poprzednich częściach akcja była dla was za szybka, a skoki zbyt długie, „trójka” da wam popalić jeszcze bardziej. I to nie tylko łozami, bo w ramach urozmaicenia wprowadzono etapy z rydwanami. Byłoby super, gdyby nie fakt, że wystarczy jeden błąd,



WERDYKT

- ⊕ bardzo duży dynamizm
- ⊕ speed kille
- ⊕ dwie strony księcia
- ⊕ bajkowy (choć bajka to krwawa) klimat
- ⊖ wypada znać wcześniejsze części
- ⊖ etapy z rydwanami takie sobie

▶ PRODUCENT: REBELLION SOFT.

▶ DYSTRYBUTOR: UBISOFT

▶ WWW.MC2-EUROPE.COM

▶ WIN 98/ME/2K/XP

▶ PROCESOR: 1 GHZ

▶ RAM: 256 MB

▶ GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | WRÓG Z DRUGIEJ STRONY

SNIPER ELITE

W ostatnich latach gry o tematyce II wojny światowej są tak pospolite jak oszołomy w Polsce. Wszystko to za sprawą filmów, jakie fundował nam przez jakiś czas Hollywood. Któż bowiem nie widział „Szeregowca Ryana”, „Kompanii Braci” czy „Wroga u Bram”?

Właśnie ten ostatni film zainspirował twórców Sniper Elite. Oczywiście nie tylko ich, bo już wcześniej w Call of Duty mieliśmy cały epizod walk w Stalingradzie mocno nawiązujący do „Wroga u Bram”. Trzeba jednak oddać twórcom gry, że postarali się o krzytę oryginalności, bo bohaterem jest nie dzielny radziecki солдат o aparycji Jude Law, ale **niemiecki snajper**. Zaśnieżony Stalingrad został zastąpiony przez przedmieścia oraz centrum Berlina. W zasadzie to jedno chyba różni obie sceny – brak śniegu, bo Stalingrad '43 i Berlin '45 były podobnie wyglądającym oceanem ruin.

Snajper...

Sam pomysł na grę jest naprawdę znakomity. Przede wszystkim dlatego, że nie jest to ani strategia w czasie rzeczywistym, ani też shooter osadzony w realiach II wojny światowej. **Sniper Elite** oglądamy z punktu widzenia trzeciej osoby, a sama rozgrywka bardziej przypomina Thiefa niż chociażby Call of Duty czy Return to Castle Wolfenstein. Większość czasu spędzamy na pełzaniu po ruinach i żmudnym wypatrywaniu przez lornetkę, czy w oknach lub na dachach nie czają się radzieccy żołnierze. To raczej tytuł dla cierpliwych, na pewno nie dla graczy, którzy kochają szybkie gry i dynamiczną akcję. Czasem mijają długie minuty, zanim spotkamy jakiegось radzieckiego żołnierza i wpakujemy w niego kulkę. Do

rzadkości należą sytuacje, gdy nagle zjawi się T-34 czy piechota i w ruchu idą pistolety maszynowe, granaty lub jedynym wyjściem pozostaje ucieczka w labiryncie ulic.

...szuka...

Thiefa przypomina mi także wskaźnik „ukrycia”. Logiczne jest, że podstawową umiejętnością dobrego snajpera jest zdolność do ukrycia się. Pomaga nam w tym właśnie wskaźnik pokazujący, w jakim stopniu nasz bohater jest widoczny. Twórcy Sniper Elite starali się także uwzględnić w grze tak ważne rzeczy dla snajpera, jak chociażby deszcz czy wiatr. Jednak przy mocno średnim wykonaniu gry nie sposób odczuć wpływu wiatru na tor wystrzelonej kuli. Deszcz zmniejsza wprawdzie widoczność, ale nie w jakimś realistycznym stopniu. Ot, jest to bardziej zjawisko urozmaicające rozgrywkę niż wpływające na jej wynik. Już chyba dużo bardziej „przeszkadzają” ciemności w nocnych misjach.

...celuje...

I właśnie wykonanie Sniper Elite jest czynnikiem rujnującym całkiem dobry po-

mysł. W zasadzie wszystko jest tu przeciętne. Począwszy od samych zadań, jakie otrzymuje nasz snajper (często nieciekawe poprzez źle zbudowane mapy), skrypty dokuczające na każdym kroku – aż po to, jak ta gra wygląda i co wydobywa się z głośników. Rozumiem, że gra polegająca na czatowaniu przez cały czas na wroga mogłaby być trochę nudna. Ale bez przesady, kiedy bohater zamienia się w Johna Rambo i z nudów idzie uwolnić uwięzionego żołnierza, jest to komiczne w niezamierzony sposób. Albo mocuje na T-34 wiązkę dynamitu, by potem zdetonować ją wystrzałem. Wydaje mi się, że skoro zdecydowano się na uczynienie bohaterem snajpera, powinno się być konsekwentnym. Nawet za cenę odrobiny nudy. Chociaż – z drugiej strony – czy taki Thief był nudny? To tylko kwestia odpowiedniego zrealizowania dobrego pomysłu.

...strzela...

Identycznie jest z mapami, które za nic w świecie nie kojarzą mi się z miejscami, po których przetacza się wojenna zawierucha. Być może jak każdy Polak mam



Nowatorska metoda
odstraszania wroga
– śmierzimy nogami.



25%



utrwalony z filmów i zdjęć widok naszej stolicy po powstaniu i tak sobie wyobrażam miasto podczas działań wojennych, ale nie sądzę, by Warszawa z 1944 zasadniczo różniła się od zbombardowanego wielokrotnie Berlina w 1945. Tymczasem w Sniper Elite mamy niemal nieruszone uliczki, skwerki i bitmapowe kamienice, na których wprawdzie widać ślady po kulach, ale kilka kupek gruzu nie jest w stanie „udawać” Berlina z 1945. Takie krajobrazy

Sniper Elite należy do niemałego grona gier, które w założeniach świetnie się prezentowały, ale w praktyce rzeczywistość skrzeczy.

to ja widuję, ilekroć przejeżdżam w okolicach Pomorskiej we Wrocławiu. Może nawet kamienice wrocławskie są bardziej zniszczone...

...pocisk leci...

Sniper Elite ma także tę wadę, że **bazuje na skryptach**. W każdym shooterze są one denerwujące, ale w grze, w której bohaterem jest snajper, ma to podwójne znaczenie. Skoro bowiem przechodzimy tę część gry drugi raz i wiemy, gdzie będzie wróg, wystarczy wycelować i poczekać, aż się wychyli. Również przesadą jest to, że nasz bohater może podnosić przeróżne pukawki. Komicznie wygląda snajper czołgający się i dzierżący w rękach mausera, a na plecach dźwigający dodatkowo MG-42. Do tego jeszcze granaty i parabellum. Do kompletu brakuje chyba tylko zatknętego za pas panzerschrecka. Zawsze mi się wydawało, że taki snajper jest wzrostu Jaśnie Pana Prezydenta i jest raczej cherlawy, tak by mógł kampać z malutkiego okienka na strychu. Zresztą taki Krzysztof Kamil Baczyński, który był snajperem, nie miał – zdaje się – postury Janosika.

...leci...

Pod względem graficznym i dźwiękowym Sniper Elite na pewno wypada lepiej niż nasz rodzimy Mortyr, lecz do Call of Duty nawet nie ma co podskakiwać. **Drażnią mnie zwłaszcza makiety budynków**. Tak, makiety to jest odpowiednie słowo, bo jak inaczej określić płaskie bitmapy będące najwyraźniej zdjęciami kamienic? Irytuje mnie

też niewielka liczba detali i skandalicznie mała liczba śladów wojennej pożogi.

Za to rozśmiesza mnie, że co jakiś czas nad naszą głowę przelatuje płonący samolot. Chyba ktoś zagrał o jeden raz za dużo w Call of Duty. Dźwiękowcy natomiast wykonali swoją robotę tak, jakby ktoś im powiedział „hej, zróbcie mi tu na wczoraj oprawę dźwiękową do gry o drugiej wojnie światowej”. Efekt jest trochę zabawny. Pusto, nikogo żywego w promieniu strzału proca (to taka metafora, tak naprawdę chodzi o naprawdę duży teren), a tymczasem z głośników wydobywa się istna kanonada broni maszynowej, a towarzyszy temu nie mniejsza liczba wrzasków. Ciekawe tylko, skąd? (A propos. Dowcip o Stirlitzu. Idzie Stirlitz przez Berlin w 1945 i nagle słyszy wybuchy z przodu... boku... tyłu... „Dolby Surround!” – pomyślał z uznaniem Stirlitz.)

...i chybia...

Przyznam się, że **jestem mocno zawiedziony Sniper Elite**. Sam pomyśli na grę jest naprawdę przedni – tytuł oferuje coś innego niż reszta gier traktujących o II wojnie światowej. Mam jednak nadzieję, że za jakiś czas za grę wykorzystującą ten właśnie pomysł wezmą się jacyś specje i powstaną naprawdę dobry shooter ze snajperem w roli głównej.

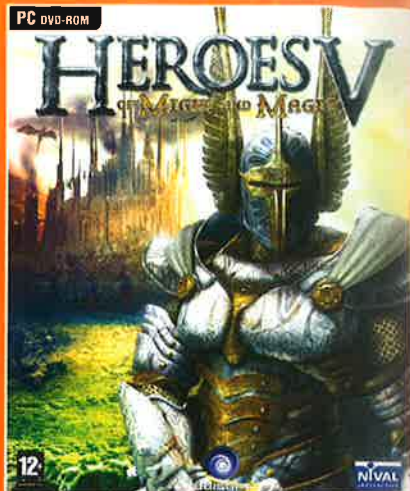
W Sniper Elite można zagrać po to, by **spróbować czegoś innego**, jednak warto przy tym wziąć poprawkę na przeciętne wykonanie. [CDA]



W oczekiwaniu na Heroes of Might & Magic V

HoM&M V to oczekiwana premiera 2006 roku. Zanim nastąpi, możesz wygrać kultowe części III i IV!

PC DVD-ROM



7164 konkurs SMS

Do wygrania
5 zestawów
Heroes of
Might & Magic III
i Heroes of
Might & Magic IV.



Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak popularnie są nazywane kolejne gry z serii Heroes of Might & Magic?

- A. Majtersi**
- B. Madziki**
- C. Hirołsi**

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.HE.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).

i wysyłaj SMSem pod numer **7164**. Koszt wysłania SMSa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 20 stycznia 2006 roku.

Fundatorem nagród jest CD Projekt.

CDPROJEKT

PRODUCENT: ADVENTURE GAMES
DYSTRYBUTOR: KHEOPS STUDIO
WWW.JOURNEY-TO-THE-MOON.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



EGM | HAIL TO VERNE... AND WELLS

JOURNEY TO THE MOON

Moja fascynacja fantastyką sięga chyba czasów, kiedy przeczytałem „Podróż z Ziemi na Księżyc” Juliusza Verne’a. Nie wiem, dlaczego akurat ta książka obudziła we mnie zainteresowanie Krainą Fantazji, ale fakt pozostaje faktem – dopiero niepokromieni Nicholl, Barbicane i Ardan ukazali mi bezmiar oceanów wyobraźni, na jakie fantastyka wprowadza młodego, żądnego niezwykłych wrażeń człowieka.

Miałem wtedy z 17 lat i łapczywie pochłaniałem rozmaite książki (nie uwierzcie, ale w napadzie głodu czytelniczego rzuciłem się nawet na „Pocmat Pedagogiczny” Makarenki i nic dobrego z tego nie wynikło, po trzydziestu kilku latach Najwyższy pokarał mnie zawałem – Młyny Boże pracują powoli, lecz skutecznie), ale dopiero fantastyka stała mi się ukochaną przystanią. I oto zupełnie niedawno zobaczyłem moich bohaterów na ekranie kompa!

Właściwie możemy pójść śladami jednego z nich – Michela Ardana – bo tylko on jest bohaterem gry. Tę dla uciechy miłośników prozy Verne’a i Wellsa stworzyła firma Kheops. Nie bez kozery dodałem Wellsa do Verne’a – co zostanie wkrótce dowiedzione.

Tak jak w książce...

Grę zaczynasz więc jako Michel Ardan, obrotny Francuz, który – jak pamiętamy – wspólnie z prezesem Klubu Artylerystycznego Barbicane’em (producentem dział) i kapitanem Nichollem (producentem płyt pancernych) wybrał się na Księżyc w pocisku wystrzelonym z Florydy przez Barbicane’a. Barbicane produkował wspaniałe działa, ale z zakończeniem Wojny Domowej w Stanach stracił źródło poważnych dochodów, postanowił więc zaimponować całemu światu wysyłając pocisk na Księżyc (genialne posunięcie reklamowe!). Zabrawszy się do pracy z jankeską starannością, na miejsce budowy gigantycznego działu wybrał Florydę (proroczy wybór, przecież dzisiejsza siedziba NASA to Cap Canaveral na Florydzie!). Wydrążywszy w ziemi pionową jamę, zbudował formę, w którą wlał ogromną ilość płynnego żelaza – uzyskując armatnią lufę. Zbudowane przez siebie działą nazwał Kolumbiadą. W wydrążonym pocisku wystrzelo-

Całe twoje szczęście, że nadrabiasz intelektem...



nym z tego działu polecili ku Księżycowi trzech wymienieni wcześniej lunonauca.

Ogluszony nie lada wstrząsem odpalenia Ardan „ocyka” się wewnątrz pocisku. Od tej chwili gra jest twoja.

...i już nie!

I od tej chwili też akcja toczy się inaczej niż w książce Verne’a. Przede wszystkim okaże się, że obaj niedydziejsi rywale (Barbicane i Nicholl serdecznie się nie nawidzili – co zresztą jest naturalne w przypadku producentów dział i płyt pancernych) nie żyją. Ardan musi wyjaśnić, co się stało. Nie zdradzę chyba zbyt wielkiej tajemnicy, jeżeli powiem, że powodem aktualnej rywalizacji obu panów była piękna Diana Moon (ciekawe zestawienie imienia i nazwiska, prawda?), którą Nicholl odbił Barbicane’owi.

Wyjaśniwszy sprawę, Ardan staje przed nowymi wyzwaniem. Po kilku drobnych nieprzyjemnościach (brak dostatecznej ilości tlenu wewnątrz pocisku, unoszące się w nieważkości krople rozmaitych płynów, konieczność odciążenia pocisku przed lądowa-



Graficy mieli chyba „nadkwasotę”...

da, marny los cywilizacji tak podróżującej wśród gwiazd... ale nie czepiajmy się za wiele.)

Ardan zamierza powrócić na Ziemię, aby jednak tego dopiąć, musi przekonać Selenitów o tym, że... nie jest od nich głupszy. Selenici nie zamierzają dopuścić idioty do swoich naukowych pracowni. Wprawdzie aparatura zapewniająca komunikację z Ziemią jeszcze się zachowywała, ale trzeba by ją uruchomić – co staje się celem nadrzędnym wszystkich działań rudowłosego Francuza.

Gwiazda Śmierci, wersja 0.124b.

Gra jest bardzo zabawna, nieźle przemyślana i stawia przed graczami nie lada wyzwania.

Tradycyjnie i klasycznie

Interfejs gry jest w zasadzie bardzo podobny do tego, z jakim zetknęli się ci, co byli już na Tajemniczej Wyspie. Gracz ma oczywiście możliwość zapisu gry w dowolnym momencie – jest też opcja wyświetlania dialogów. Ardan ma też dzienniczek, w którym samoczynnie zapisuje swoje spostrzeżenia – jego zawartość będzie bardzo pomocna w rozwiązaniu kilku problemów.

Jak w tamtym przypadku, kolejne gracza postępy kwitowane są sympatycznymi animacjami. Gracz zaś musi się wykazać niemałą pomysłowością – i to nieo innego rodzaju niż ta, do jakiej się musieli odwoływać ci, co badali Tajemniczą Wyspę. Będzie musiał, na przykład, nauczyć się zasad systemu liczbowego Selenitów – a nie jest to rzecz łatwa.

W kilku miejscach będziesz musiał szukać rozwiązania problemu poganiany batem czasu – jeżeli w porę np. nie znajdziesz sposobu oczyszczenia powietrza w pocisku, Ardan się udusi. W innych miejscach trzeba ci będzie wykazać się umiętnością skakania – wykorzystując fakt, że na Księżycu siła ciężenia jest sześciokrotnie mniejsza niż na Ziemi, Ardan dokonuje skoków, których długość wpędziła-

by w kompleks Beaumona (8,90 m na olimpiadzie w Meksyku).

Journey to the Moon jest grą węzłową FPP, z bardzo ładną grafiką. Wyobraźnia rysowników i projektantów powala nas jak rzeźnicki obuch świnie – zresztą oceńcie sami oglądając kilka zdjętych przeze mnie screenów. Oprawa dźwiękowa jest na zupełnie przyzwoitym poziomie – muzyka podkreśla nastrój (brzmi trochę tak jak z katarynki, ale i cała gra jest wzięta z innej epoki), efekty dźwiękowe nie są zbyt nachalne, można się tylko przyczepić do głosu Ardana, który wedle zamierzeń twórców gry miał pewnie brzmieć jak głos wykształconego Francuza mówiącego po angielsku – ale rezultat niezupełnie odpowiada ich oczekiwaniom.

Warto

Nie będę dalej rozwijał przed wami wstęgi mojej nieodpartej elokwencji – nie chcę psuć przyjemności tym, co zechcą pójść śladami Ardana i zbadać Księżyc. Gra jest bardzo zabawna, nieźle przemyślana i stawia przed graczami nie lada wyzwania. Jedynym słowem interesująca, o ciekawej grafice i niebanalnej fabule. Polecam ją firmom, które zajmują się wydawaniem i polonizacją gier. **ICDAI**

niem itd.) Ardan ląduje na ciemnej, niewidocznej z Ziemi stronie Księżyca (nasz satelita obraca się wokół osi w tempie dokładnie niemal takim samym jak jego obrót wokół Ziemi, co sprawia, że stale widzimy tę samą jego stronę). I zaraz potem się okazuje, że Księżyc – bynajmniej – nie jest jałowy.

Żeganał Verne, witaj Wells!

W tym momencie kończą się wszelkie podobieństwa do powieści Verne'a, a zaczyna się przygoda żywcem niemal wzięta z kolei z książki Wellsa. Ku swemu niemałemu zdumieniu Francuz odkrywa, że na zaciemnionej stronie Księżyca kwitnie bujne życie. Są tam niezwykle rośliny i stwory, tajemnicze budowle i... mieszkańcy Księżyca – Selenici, którzy w zamierzonych czasach spenetrowali Ziemię i stworzyli nawet stałą komunikację pomiędzy Księżycem i Ziemią, ale potem zrezygnowali z lotów na Ziemię, ponieważ ludzie zawiedli ich oczekiwania (okazali się zbyt głupi i zbyt wojowniczy).

Pomysł nie jest kompletnie szalony – istnieją hipotezy obstające przy stwierdzeniu, że Księżyc jest starszy od Ziemi i do naszego układu przywędrował z zewnątrz, i został pochwycony przez pole grawitacyjne Ziemi. A skoro tak, mógł przylecieć już zasiedlony. (Co praw-



WERDYKT

- ☉ Verne i Wells
- ☉ nie jest dosłowna egzaktyzacja powieści
- ☉ dobra grafika
- ☉ grywalność
- ☉ głos Ardana taki sobie
- ☉ niektóre zagadki przegięte...
- ☉ inne są na czasie
- ☉ nie wnosi niczego nowego do gatunku

PRODUCENT: BRAINBOX GAMES
DYSTRYBUTOR: GROOVE GAMES
WWW.LANDOFTHEDEADGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



EUGENIUSZ SIEKIERA | TRYWIALNE, GŁUPIE... ALE WCIĄGA

LAND OF THE DEAD: ROAD TO FIDDLER'S GREEN

Rzetelność, a bardziej nawet przyzwoitość dziennikarska nakazuje, by pisząc recenzję kierować się własnymi odczuciami, nie bacząc na zdanie innych. Bo czegokolwiek by się nie naskrobało, jedno jest pewne – wszystkich się nie zadowoli. Inaczej mówiąc, obiektywizm w każdej dziedzinie, również dziennikarskiej, to mrzonka.



➤ Oferujemy błyskawiczny face lifting oraz peeling śrutem.

Najlepszym

przykładem na poparcie tej tezy jest recenzowana na tych stronach gra. Land of the Dead dla jednych będzie opóźnionym o dekadę, niewartym splunięcia ciałem, który aż razi swoją monotematycznością. Dla innych z kolei gierka może się okazać świetnym powrotem do korzeni gatunku i miłą alternatywą w zalewie coraz bardziej skomplikowanych produkcji. I każda ze stron będzie miała sporo racji. W przypadku tego tytułu właściwa jest niemal każda ocena. Taka, co ociera się o granicę Karzanki, jak i taka, która oscyluje w okolicach wyższych stanów średnich. Dość jednak tej teorii, zobaczmy, czym tak naprawdę LotD jest.

Niezrozumiały (dla mnie) kult

Filmy George'a A. Romero to kult. Kult, którego – przyznam z ręką na sercu – nie rozumiem kompletnie. Bo coś takiego niesamowitego widzą ludzie w ekstremalnie kiczowatych horrorach z dolnej półki? Horrorach, w których każdy jeden podobny jest do całej reszty i we wszystkich chodzi z grubsza o to samo. Horrorach tak prostackich, że nawet z założenia mają bardziej bawić niż straszyc. Jakie by moje zdanie na ten temat nie było, jedno jest pewne – nakręcona w 1968 roku „Noc żywych trupów” na zawsze zmieniła gatunek filmów grozy. Czy to się komuś podoba, czy nie, facet stworzył pewien kanon, który na trwałe zapisał się w historii kina.

Gra LotD nawiązuje dość luźno do ostatniego filmu „mistrza”. W „Ziemi żywych trupów” zombi opanowały niemal całą planetę. Niemal, bo istnieje jeszcze miasto otoczone wysokim murem, za którym chroni się ostatni bastion ludzkości. Bastion, którego spośród całej reszty populacji wyróżnia to, że nie ma w zwyczaju spożywać o poranku gnijącego mięsa.

O tym, jak wesołe jest życie farmera

W grze wcielamy się w wieśniaka żyjącego spokojnie, jak pan Bóg przykazał, aż do dnia, w którym zaczyna się dziać coś niedobrego. Elektryczność w chałupie siada, linie telefoniczne nie działają, a na podwórku pojawiają się nieproszeni goście. Zgodnie z zasadami dobrego wychowania, łapiemy za flintę i idziemy się z szubrawcami gorąco przywitać. Po chwili odkrywamy straszną prawdę – po okolicznych terenach panoszą się całe hordy umarłaków. Nic więc tu po nas, przywdziewamy gumaki i wyruszamy przed siebie na poszukiwania innych ocalałych.

Co mnie najbardziej w tym kmiotku wkurzało, to jego ślamazarność. Kiedy bym czuł na karku oddech dziesiątek nadgnitych truposzy, sam gnałbym przed siebie co tchu, ile fabryka (a raczej matka natura) dała. Tymczasem kierowana przez nas postać miałaby zapewnić pierwsze miejsce w rankingu najbardziej stetryczalnych bohaterów gier komputerowych. Koles po przebiegnięciu krótkiego korytarza dyszy i sapie tak, że nie, tylko go kopnąć w zadek za brak kondycji. Strasznie to wkurza, od razu uprzedzam. W LotD kilkusekundowy bieg okupiony jest serią stęknąć i ogólnie ostrą zadyszką, która sprawia, że nasz pupil staje się równie zwrotny, co ospałe z natury zombiaki.

Prosto, jak strzelił...

Gra jest prostym jak stylisko łopatą FPS-em, trywialną sieczką z przeważającymi siłami wroga, a jedyną rzeczą, jaką musimy się przejmować, to przeżycie. Można spokojnie powiedzieć, że LotD jest nieco bardziej rozbudowaną wersją House of the Dead, bo poza celowaniem odpowiadamy także za poruszanie się w świecie gry. Jak na prawidła, którymi kierują się współczesne FPS-y, gierka jest skrajnie uproszczona w zasadzie pod każdym względem. Nie ma tu ani krzty myślenia, a sterowanie chyba nawet bardziej okrojono niż w Serious Samie.

Łupieni w gnijące, chuderlawe ciała niemrawych zombiaków bronią białą i ostrą amunicją. Jesli idzie o pierwszą kategorię, to z ciekaw-

LotD jest bardziej rozbudowaną wersją House of the Dead.

szych caczuszek mamy: baseball, topór strażacki, metalową rurę oraz młotek. Zaś w przypadku broni palnej jest już typowy standardzik. Strzelby, pistolet, rewolwer, M-16, snajperka. Do tego jeszcze granaty oraz koktajle Mołotowa.

A jeśli już przy tym jesteśmy, dodam, że fizyka, mimo że od biedy ujdzie w tłoku, daleka jest do ideału. Trochę przesadzono z bezwładnością. Żywe trupy czy nie – swoją wagę mieć muszą, a czasem wystarczy strzelić w łeb takiemu, by się własnymi kopytami nakrył, wywijając widowiskowego fikołka do tyłu.

LAND OF THE DEAD...

5+

GRYwalność 6
Wideo 5
Audio 5

WERDYKT

➤ przyjemny relaksator na jeden wieczór
➤ setki zombi do zmielenia

➤ zbyt trywialne
➤ niedzisiejsza oprawa
➤ nudzi się po godzinie, kończy po dwóch

➤ Bo mamusia była za słona, a tatuś był taaki dobry... ale chudy.

Proste jak stylisko łopaty. Ale jako relaksator może być.



Statyści do clipu Michaela Jacksona proszeni na plan. Ale tylko pełnoletni!



Tak mi coś właśnie strzeliło do głowy, że mnie nie lubisz, nie?



Nie pękaj, 30 lat plombuje zęby tą metodą i mam zero reklamacji.



Kolejna rzecz – źle wyważona siła poszczególnych spluw. Czasem jednym strzałem ze strzelby powalić można 3 niemilców. Czasem zaś do jednego trzeba strzelić 3 razy, by prawidłowo zareagował na nasze niesmiałe zaczepki. Z drugiej strony, byle rewolwerem położyśmy prawie każdą paskudę jednym celnym strzałem w głowę.

...w łeb

Zresztą w miarę możliwości należy zawsze celować w łeb, z pewnością jest to najlepsza metoda na święty spokój. Urwanie ręki nie robi na truposzu większego wrażenia, zaś gdy odstrzelimy takiemu nogę, będzie dalej parł do przodu, pełzną ku nam po ziemi.

Rusz się, trupie!

Jeśli idzie o sztuczną inteligencję oponentów, na tym polu programiści mieli ułatwione zadanie. Wszak po takim zombiaku cudów nie oczekujemy. Według definicji, zombi ma niewiele do roboty, musi jedynie człapać leniwie, od czasu do czasu postępując i jęcząc (definicja moja, jakby kto pytał). I paskudy z LotD wywiązują

się ze swoich obowiązków w miarę uciążliwie. Co prawda, jak na mój gust zbyt dziarsko się ruszają, nawet jak na zombi.

Z drugiej strony, doskonale zdają sobie sprawę z tego, że gdyby te łajzy wlokły się jeszcze bardziej, z gry banalnej zrobiłaby się gra skandalicznie prosta. Dlatego od razu uczulam – nawet nie myślcie, by grać na niższym poziomie trudności. LotD starczya raptem na góra 3 go-

dziny. Dlatego też warto się pobawić z truposzami w kotka i myszkę na możliwie najwyższym stopniu skomplikowania. Wtedy też zabawa będzie najprzedsza.

O tym, jak rozpoznać grę budżetową

Oprawa nie błyszczy, co zresztą widać na załączonych screenach. Nie pomógł nawet zakup licencji zasłużonego Unreal Engine, zabrakło chyba talentu i chęci. Design map jest bardzo skromny, lokacje straszą pustką znaną doskonale z gier końca ubiegłego stulecia. Z drugiej strony, wymagania sprzętowe są relatywnie niskie w stosunku do oferowanej grafiki.

Produkcja studia BrainBox jest trywialna, to jasne jak słońce i nie wymaga wyjaśnień. Lubię sieczki, ale nawet to, co proste, musi być żdziebko urozmaicone – inaczej łatwo popaść w znużenie. Nawet trudno uznać to za wadę, wszak projekt ten odnosi się do obrazu kinowego Romero i na tym polu mamy zgodność – gra jest tak samo monotematyczna jak jego dzieła. By nie było wątpliwości – bardzo przyjemnie się w to łapie. Ale po godzinie lekko ziewałem. Po nieco ponad dwóch gra się skończyła. [CDA]

PRODUCENT: MICROSOFT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99 ZŁ
WWW.AGEOFEMPIRES3.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | JEST OK!

AGE OF EMPIRES III

Świetna gra wymaga tak samo wybitnego wydania. I trzeba przyznać, że CD Projekt całkiem dobrze uporał się z wydaniem Age of Empires 3, a także lokalizacją.



W pudełku, oprócz trzech kompaktów z grą, znajdziemy płytę audio z muzyką z gry. Nie jest to wprawdzie muzyka wybitna, za którą dostaje się Oscara – ale słucha się też przyjemnie i jest to całkiem udany prezent. Kolejnym jest, według napisu na pudełku, „obszerny, drukowany poradnik do gry”. Przesadnie obszerny to on nie jest, choć na pewno zawiera trochę przydatnych informacji i wygląda bombowo. No i w środku znajdziemy piękny kwiatek – „łózczyca”. [SIC!!!] Czy nie kłuje to po oczach, a jednocześnie nie wzbudza uśmiechu na twarzy?

Pudełko radości

Instrukcja ładnie wygląda (stylizowana czcionka), ale zawiera tylko podstawowe informacje o tym, jak grać. Jest to jednak instrukcja skrócona. Jej rozszerzona czy raczej pełna wersja znajduje się na płycie. (Swoją drogą, bardzo podobają mi się screeny zamieszczone w instrukcji, widać wyraźnie, że pochodzą one z alfy czy innej bety AoE III.) Karta pomocy podręcznej również jest przydatna (m.in. jest tam klawiszologia i parę innych ściągawek), lecz jej wielkość powoduje, że powinniśmy ją trzymać pod ręką wraz z lupą. Można było to chyba wydrukować nieco większe? Generalnie jednak zawartość pudełka cieszy. Naprawdę bardzo dobra robota.

Bez wpadek

Samą grę zlokalizowano w sposób kinowy, dzięki czemu mamy polskie napisy. W „spicze” nie ingerowano. I bardzo dobrze, bo zachowano ten wyjątkowy „feeling” każdego z narodów. Teksty przetłumaczono bez „łózczych” wpadek. Jedyne, co mnie odrobinę drażni, to czcionka. Oczywiście rozumiem, że trzeba było pewnie użyć takiego fontu z uwagi na polskie znaczki diakrytyczne, ale nie wygląda to tak dobrze jak w wersji angielskiej.

Cóż, czepiam się trochę na siłę, ale skoro nie mam poważniejszych spraw do omówienia, zostają drobniaki. Age of Empires III PL to gra dobrze zlokalizowana i warta każdej zapłaconej złotówki. Nawet jeśli trzeba ich wyłożyć aż 99. [CDA]



POLONIZACJA

● płyta audio
● ładnie wydane
● stosunek cena/jakość

○ „łózczyca”
○ polski font nie za piękny

OCENA GRY: 9

PRODUCENT: DEEP SHADOWS
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ATARI.COM/BOILINGPOINT

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZAŁATANA I PO POLSKU

BOILING POINT: ROAD TO HELL

Ta gra rodziła się w wielkich bólach. Od lat zapowiadana jako Xenus zaliczała kolejne obsuwy, premierę przekładała wciąż i wciąż. Aż w końcu, przemianowana ostatecznie na Boiling Point, wiosną br. wyszła na światło dzienne. Niektórzy dodaliby z przekąsem – wciąż o kilka lat za wcześnie.



Dlaczego? Bo o ile sam pomysł na grę był doskonały, w kwestii technicznej spierniczone chyba wszystko, co do spierniczenia było. Po co zaś o tym wszystkim pisać? Bo Boiling Point po kilku miesiącach, jakie minęły od światowej premiery, w końcu raczył się pojawić na półkach rodzimych sklepów. Spolonizowany i – co chyba nawet ważniejsze – załatany patchem 2.0, który według zapewnień poprawić miał całą masę bugów.

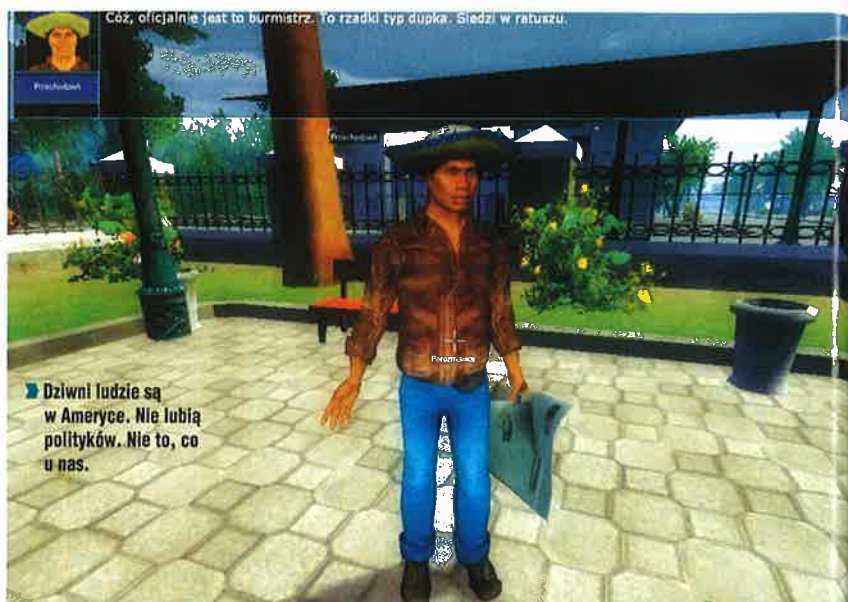
Wymagania wciąż z kosmosu

Czy coś się zmieniło? Cóż, część najbardziej wkurzających niedoróbek nie tyle poszła w zapomnienie, co po prostu nie daje już tak popalić graczowi. Ponoć zmalały również wymagania sprzętowe. Ja tego bynajmniej nie zauważyłem. Największą bolączką BP było potworne zapotrzebowanie na RAM. Tak się składa, że doirwałem ten tytuł akurat w czasie wymiany pamięci we własnym kompie, przesiadając się z 768 MB na 2 GB. Tak więc miałem okazję sprawdzić grę na obydwu konfiguracjach. I co? I nic! Wyrażnych, bo wpływających na komfort gry zmian właściwie nie ma! Poza tym, że dysk nie chroboce już jak szalony, gra nadal zarywa momentami tak koszmarnie (szczególnie w mieście), że jakąkolwiek przyjemność z zabawy szlag trafia...

Pełna czy kinowa?

Głędzę i głędzę o technikalach – przejdę w końcu do meritum. Jak wypadła sama polonizacja? Cóż, po pierwszych minutach obcowania z gierką byłem pełen obaw. Wystarczyło zaledwie rzucić okiem, by wyłapać już na samym pudełku drobne potknięcia językowe wynikające z najwykleszego niedbalstwa. No bo jak inaczej nazwać babole w rodzaju „nie ważna na co się zdecydujesz” albo „będzie miała swoje konsekwencje”?

Nie spodobał mi się również mylący napis: „Pełna polska wersja językowa”. Po czymś takim mam prawo spodziewać się dubbingu, a nie jedynie polskich napisów. W takim przypadku uczciwiej chyba byłoby napisać: „wersja z polskimi napisami”, prawda? Estetyka opakowania też



Nie daj się nabrać: w tym przypadku „pełna polska wersja językowa” = tylko lokalizacja kinowa.

sprawia raczej nieciekawe wrażenie. Box DVD wygląda jak z gierki kupionej w kiosku za 9,90 zł, a instrukcja wydrukowana na kiepskiej jakości papierze nie jest wolna od drobnych potknięć (np. „pomysł”, „niebezpieczeństwa” czy „odniesienia”). Na domiar złego owa instrukcja odsyła nas kilka razy do rzekomego plakatu, którego oczywiście w zestawie nie było.

Panie, kup pan „smochód”

Jeśli idzie o samą grę, jest znośnie. Wziąwszy pod uwagę to, że tekstu do przetłumaczenia było od groma, ogólny poziom lokalizacji jest do przyjęcia i w zasadzie nie mam tutaj żadnych większych uwag. Co prawda, część dialogów brzmi nieco sztucznie, by nie powiedzieć – prostacko, nie

obyło się też bez rozmaitych mniejszych i większych potknięć. I tak np. sprzedawca samochodów stał się tutaj sprzedawcą „smochodów”, zaś w zakładce „Profil postaci” w opisie niektórych umiejętności widnieje radośnie bezsensowne „Za mną”. W tej samej zakładce zwrot „Kierowanie pojazdami gąsienicowymi” jest zbyt długi, przez co wchodzi w sąsiednią kolumnę. Dość nieestetycznie to wygląda. Generalnie jednak nie są to wady, za które darłbym pasy z twórców.

Pora odpowiedzieć sobie na zasadnicze pytanie: czy gra jest warta świeczki? A konkretnie stu złotych, bo tyle zażyczył sobie za nią wydawca. Cóż, jeśli nie masz PC-potwora, nawet do Boiling Point: Road to Hell nie siadaj. A i przy mocnym PC przydadzą się stalowe nerwy, bo sztuczna inteligencja przeciwników i inne, wciąż liczne babole nadal potrafią przyprawić o ból zębów. [CDA]



6

POLONIZACJA

- patch poprawia niektóre babole
- tłumaczenie ma ręce i nogi
- jest za to trochę literówek
- mylący napis na pudełku dot. pełnej polonizacji
- mimo patcha 2.0 gra wciąż wymaga kompa z kosmosu i nerwów ze stali

OCENA GRY: 8

PRODUCENT: ION STORM INC./EIDOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 49,90 zł
WWW.THIEF3.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB (PIXEL SHADER 1.1)

GEM | REWELACJA!

THIEF: DEADLY SHADOWS

Jedną z niewielu wad „grania dla pieniędzy” – czyli tego, do czego się sprowadza, zdaniem wielu, praca w CD-Action – jest brak czasu na to, by grać dla przyjemności.

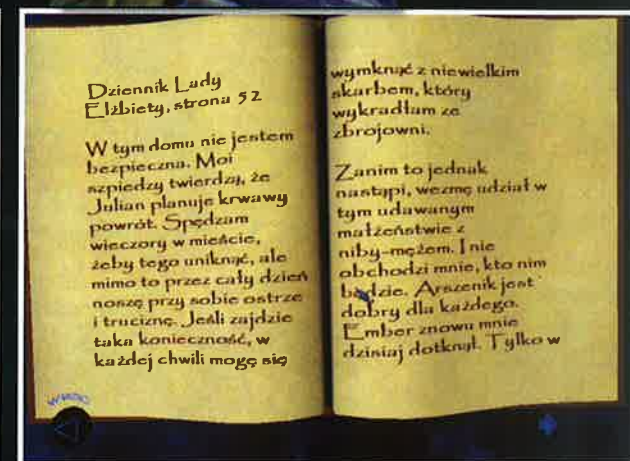
Są jednak tytuły, do których powraca się w każdej wolnej chwili tylko po to, by w zalewie lepszych i gorszych nowości nie zapomnieć, za co tak naprawdę kochamy gry komputerowe. Jedną z takich nieśmiertelnych pozostaje, dla mnie, od dnia premiery Thief: Deadly Shadows.

Przyczyn, dla których wspominam Deadly Shadows, upatrywać należy w decyzji Cenegi, by wydać ją raz jeszcze, tym razem jednak jako tani Super\$eller i... po raz pierwszy po polsku! Przyznaję – miałem jak najgorsze przeczucia co do efektu końcowego. Obawiałem się zobaczyć polonizację skleconą naprędce przez kogoś, kto nie miał okazji ni ochoty poznać specyfiki serii. Obawy te pogłębiła lektura tekstu okładkowego, który nie tylko nie zachwyca pod względem stylistycznym, ale w dodatku razi błędami ortograficznymi („złodzieskiej”) oraz rzeczowymi – imię

chodzi, Cenega dokonała spolszczenia z uznania godną konsekwencją – poczynając od wykorzystania fontów identycznych z oryginalnymi, interfejs dostosowany w pełni do wymogów polskiego gracza, po – uwaga! – lokalne wersje np. plakatów „Wyznaczono nagrodę. Poszukiwany za kradzieże i rozboje”, a także całych listów, pamiętników i tablic informacyjnych! W chwili obecnej naprawdę można odnieść wrażenie, że Thief: Deadly Shadows miał być pierwotnie „Złowieszczymi Cieniami”!*



Mam chętkę na browarek. Może zatrzymam się pod Czarną Gęsią, zanim pójdę lulu?



To jedna z najprzyjemniejszych niespodzianek okresu świątecznego!

Thiefa brzmi „Garrett”, a nie – jak chce autor – „Garret”. Na szczęście okazało się, że cała reszta – instrukcja i sama gra – zrealizowana została przez zupełnie inną osobę. I jest, śmiem twierdzić, dzieckiem miłości, nie pieniądza!

Deadly Shadows Super\$eller PL wydana została w wersji 1.1 i spolonizowana kinowo, tj. bez ingerowania w kluczową w tym przypadku warstwę dźwiękową gry. Dzięki temu Garrett wciąż może brzmieć głosem Stephena Russela, a ambientowe tak też idealnie współgra z tym, co jawi się nam przed oczami. Jeśli jednak o tekst

Wrażenie to pogłębia niemal mistrzowskie tłumaczenie tekstów. Jest dokładnie takie, jakie powinno być – brzmi całkowicie naturalnie i zarazem w pełni oddaje znaczenie oryginału. Przykładem monologu strażników („Mam chętkę na browarek. Może zatrzymam się pod Czarną Gęsią, zanim pójdę lulu?”) czy dziecięce rymowanki. Tłumaczący pokusili się nawet o wyszukanie/wymyślenie odpowiedników nazw własnych – „taffer” stał się „lacherem”, „Trickster” – „Szachrajem”, a „Hammerites” – „Młotodzierzami” (w słowie „hammerite” kryje się wprawdzie nie tylko młot, ale i obrzędowość, rytualizm, ale

faktycznie trudno o odpowiednik lepszy od przyjętego...).

Wszystko to razem sprawia, że zetknięcie z Thief: Deadly Shadows PL to, dla mnie, jedna z najprzyjemniejszych niespodzianek okresu świątecznego. W najśmielszych marzeniach nie oczekiwałem tak dobrego tłumaczenia tak trudnego materiału. Wpadki, nawet jeśli się pojawiają, nie są znaczące. (Jedna z kobiet mówi „Pójdę sam”). To, w zestawieniu z jakością i ceną całości – wydanie Super\$eller, a więc 50 złotych – sprawia, że to idealna okazja, by poznać lub powrócić do „Złowieszczych Cieni”! Do (nie)zobaczenia więc w Mieście, lacherzy! **ICDA!**

(*) Taka miała być pierwotnie, według serwisu mobygames.com, oficjalna polska nazwa gry.

9+
POLONIZACJA

- spolszczenie kinowe
- konsekwencja spolszczenia (plakaty, tablice itp.)
- stylizacje (język Pogan)
- prawdziwe „Złowieszcze Cienie”!

tekst okładkowy

OCENA GRY: 9

PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 zł
WWW.GRAM.PL

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

ELD | WPADKA?

FOOTBALL MANAGER™ 2006

Z polskim FM 2006 miałem problemy od samego początku. Najpierw zainstalowałem grę w domu wraz z moim „sejwem” z angielskiej wersji. Rezultat? Gra, w której napisy w trakcie meczu są po polsku, a cała reszta to misz-masz angielsko-polski.

W sumie rezultat był całkiem zabawny, bo miałem wiadomość z treścią tego typu: „striker Kamil Grosicki has sustained stłuczona głowa”. Z konieczności grałem tak jakiś czas (patch dostępny na stronie CDP okazał się lekiem na tę dolegliwość), ale zainstalowałem też (już widzę, jakby mi się chciało znowu grać te trzy sezony od nowa) FM 2006 PL w pracy. Czysty system, „sejwa” zostawiłem w domu, więc nie było żadnych przeszkód, by napawać się dziełem polskich tłumaczy.

Miszcz Euro

Tym razem jednak fachowcy zatrudnieni przez CDP spisali się kiepsko. Przede wszystkim wystąpił błąd podobny do tego, jaki miałem w domu. Wprawdzie zdarzył się **tylko raz**, podczas negocjacji kontraktowych, ale jednak – zobaczyłem ekran z angielskimi napisami. To jednak drobiazg w porównaniu do innych byków. Z tych bardziej zauważalnych warto nadmienić chociażby występowanie Pucharu EURO i Pucharu Mistrzów. Co to takiego? Puchar EURO to Puchar UEFA, a Puchar Mistrzów to Liga Mistrzów. Owszem, takie

irytujące jest jednak niedbalstwo. W opisach meczowych wręcz roi się o potworów z gatunku „Śląskma”, „Śląskniał” czy „ŚląSK”. Ot, komuś się naglegnie przypominało o spacji oraz prawym klawiszu Alt. I komuś się nie chciało tego przejrzeć i poprawić. Większość tych byków znika po zainstalowaniu, bagatelka, 90-megowego patcha, który można ściągnąć ze strony CDP lub zamówić na płytce CD. Więc jednak można – tylko czemu nie od razu?

Po przerwie 0:2

Zadziwiające są również dziwolgi występujące przy ustawieniach taktycznych. I tak np. angielskie polecenie „Free Role” zastąpiono swojskim, acz zupełnie tu niepasującym zwrotem „wolny elektron”. Podobnie w grze na czas słówku „Rarely” nadano polski odpowiednik „rzadko”. Niby jest w porządku, ale kojarzy mi się to jakoś niesmacznie (wiecie, mam małe

dziecko i tym samym g*** skojarzenia...). Tak samo jak określenie „abiekt zainteresowania innej drużyny”, który zastąpił proste i wszystko mówiące „wanted”. Być może chciano tu nawiązać do stylistyki polskich sprawozdawców, u których „aut” tłumaczy się jako „przedmiot zmagania futbolistów został wyekspediowany za linię boczną pola walki”? Ale coś mi się wydaje, że w obu przypadkach mamy raczej do czynienia ze zwykłym niechlujstwem językowym...

Bozeczowanie

Sporo jest tu też bezsensownych pomyłek, jak chociażby tytuł „niusa” głoszący, że piłkarz zaakceptował ofertę klubu, gdy w treści jest napisane, że... odrzucił. Albo czy sensowne jest stwierdzenie, że „trener jest w stanie uratować swój zespół przed relegacją”? Czy nie lepiej było użyć „degradacja”? Przyzwyczajony do wysokiej klasy polonizacji CD Projektu czuję się więc zdecydowanie zawiedziony. Wprawdzie da się to naprawić patchem, ale jednak dziwi mnie, że do sklepów trafiła najwyraźniej nieprzetestowana wersja gry. [GDA]

Do polskich sklepów trafiła nieprzetestowana wersja gry!

nazwy funkcjonowały, ale po raz ostatni z piętnaście lat temu...

Do przerwy 0:1

Błędów merytorycznych jest całe mnóstwo. Kiedy w trakcie drugiej połowy widzę tekst w stylu „w przerwie menadżer musi z nim porozmawiać” albo gdy w 16 minucie spotkania pada bramka, a napis głosi, że padła ona w „szóstej minucie”, trudno zachować powagę. Są też buraki typu „LEGIA mógł”. Dużo bardziej

5

POLONIZACJA

- parę razy się uśmieiałem
- w graniu w sumie zbytnio to nie przeszkadza
- spacje, kłopoty z „q”, „w”
- nazwy rozgrywek pucharowych
- masa innych byków
- nikt tego nie testował!

OCENA GRY: 9

Prince 2

Odtwarzacz DVD zgodny z MPEG4 i XviD
z polskimi napisami, czyta kodeki QPEL i GMC

nowy
w królewskiej
rodzinie

Możliwość aktualizacji systemu
Dźwięk 5.1
Czyta polskie napisy
Czyta kodek GMC
Odtwarza MPEG4 XviD
Czyta kodek QPEL



Czyta polskie napisy we wszystkich formatach TXT

DOLBY DIGITAL MP3 COMPACT disc HDCD COMPACT disc DIGITAL VIDEO DVD VIDEO MPEG4 VIDEO MULTIAUDIO XviD CERTIFIED JPEG Kodak Picture CD



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel. +48 (22) 654-60-43



ULTIMA
Syntex Elektronika S.A. Warszawa

PRODUCENT: RELIC

PREMIERA: 1999

WWW.RELIC.COM

WIN 95/98/NT 4.0

PROCESSOR: 233 MHz

RAM: 32 MB

GRAFIKA RAM: 4 MB

KHEDRON | PRAWDZIWY GRACZ TEŻ CZASEM PŁACZE

HOMEWORLD

Kiedy po raz pierwszy udostępniono obrazki z Homeworlda, większość graczy odniosła się do nich sceptycznie. Jakoś trudno było uwierzyć, że pokazano nam zrzuty ekranów z gry, a nie z dopieszczonych cut-scenek. Po dodaniu do tego wcześniejszych zapowiedzi i obietnic twórców byliśmy skłonni uznać ją raczej za żart w rodzaju DNF, niż przyjąć do wiadomości jej istnienie.

W tej sytuacji pierwszy kontakt z Homeworldem działał na każdego niczym solidne trzaśnięcie młotem między wytrzeszczone z zachwytu ślepia. Szok pogłębiał się zaraz po odkryciu, że **grafika, choć genialna, cudowna i niezemska, wcale nie była największym z atutów gry.** (Swoją drogą, do dziś trudno znaleźć coś, co wygląda ładniej – po 6 latach od premiery gra nadal zachwyca oprawą audio-wizualną). Co się naprawdę liczyło? To, że był to...

Pierwszy RTS w realnym 3D

Trzeci wymiar nie tylko radykalnie podnosił atrakcyjność grafiki, ale przede wszystkim miał **podstawowe znaczenie strategiczne.** To była pierwsza gra, w której pojęcie góra/dół nie miało sensu, a walczyło się nie jak dotąd w 2D czy nawet udawanym 3D, a po prostu w Przestrzeni przez duże P. Dla graczy strategów było to jak natychmiastowe przeskoczenie ze statku parowego do atomowego okrętu podwodnego! **Po prostu rewolucja!**

Złe skoków efekty

Do akcji włączamy się, kiedy kolonizująca od wieków niegościnną planetę cywilizacja odkrywa położenie swego pradawnego domu i postanawia doń powrócić. Na orbicie zbudowano statek-matkę. W tym momencie zaczyna się nasza rola – wykonujemy pierwszy skok podprzestrzenny. Niestety w miejscu, w którym ma na nas czekać drugi statek, znajdujemy tylko całkowicie zniszczony wrak. Okazuje się, że kosmiczni agresorzy byli nie tylko legendą.

A my, uruchomiwszy napęd podprzestrzenny, złamaliśmy zasady rozjemstwa, dzięki któremu pozwolono kiedyś żyć naszym dalekim przodkom. Przerażeni wracamy na swoją planetę – ale i ona jest już tylko pozbawioną życia skorupą. Nie pozostaje nam nic innego, jak udać się na poszukiwanie Hłagary – dawnego domu. Podczas podróży przez przestrzeń poznajemy powoli prawdziwą historię własnej rasy. Spotykamy nie tylko wrogów, ale i przyjaciół.

Aspekt ekonomiczny gry został ograniczony do pozyskiwania surowców oraz ewentualnie odkupywania technologii od tych nieco bardziej przyjaznych ras. W grze musimy przejść **szesnaście etapów**, z tym że do następnego zawsze docieramy z siłami, jakie udało nam się zdobyć/zachować w poprzednim. Może się okazać, że jeżeli odnieśliśmy zbyt duże straty na którymś z nich, ukończenie gry nie będzie możliwe. Trzeba więc naprawdę planować rozwój i taktykę – starć, niekiedy na kilka misji do przodu (!), a nie po prostu nonszalancko rzucać się do ataku, nie bacząc na nic czy produkować same krążowniki.

To nie gra...

Zazwyczaj namawiam raczej do spędzenia czasu w jakiś zdrowszy sposób niż siedzenie przed komputerem, ale dla Homeworlda muszę zrobić wyjątek. **To nie gra, ale przygoda, kosmiczna epopeja, którą przeżywamy i od której nie sposób się oderwać.** Pamiętam, jak podczas mojego pierwszego przechodzenia gry w jednej z części pojawił się wzywający pomocy okręt atakowany przez, również naszych, wrogów. Oczywiście ruszyłem z pomocą. Uratowana załoga i jej kapitan przekazali nam nieco in-



formacji i zniknęli. Do ostatniego, szesnastego etapu dotarłem wówczas raczej z niewielkimi siłami. Zmasowany atak, jaki niemal natychmiast przypuścił wróg, zepchnął mnie do defensywy i byłem już całkowicie przekonany, że to koniec. Wtedy jednak, w tym najbardziej krytycznym momencie, z podprzestrzeni wyłoniło się kilka okrętów. Ale to nie kolejne zastępy wrogów, a właśnie ten uratowany wcześniej, wraz z posiłkami, przybył mi z odsieczą... Co tam, przyszan się – w tamtym momencie normalnie **łyzy napłynęły mi do oczu.** A naprawdę jestem nieskory do wzruszeń, szczególnie w grach...

Jeżeli ktoś z was jeszcze nie miał okazji pokonać przestępstwa i wrogów w świecie Homeworlda, powinien to natychmiast nadrobić. Dla tej gry warto na jakiś czas zrezygnować z normalnego życia.

(Przypominam, że grę dołączono do CDA 01/04.) [GDA]



PRODUCENT: TEAM6 GAME STUDIOS

DYSTRYBUTOR: XING INTERACTIVE

WWW.TEAM6-GAMES.COM

WIN 98/2K/XP

PROCESSOR: 1 GHZ

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | TO NIE GRA, TO KPINA

TAXI 3

EXTREME RUSH

Po szoku poznawczym, jaki zafundował mi Manhattan Chase, długo zbierałem siły, by zasiąść do kolejnego cudaka z kuźni Team6. Ostatecznie jednak musiałem się przemóc. W końcu człowiek nie świnią, wszystko zeżre.

Ciekawe, jaką ma taryfę.

Cate szczęście Taxi 3 nie okazał się tak kompletną beznadzieją jak wspomniany we wstępie Manhattan Chase, choć do jakichkolwiek zachwytów również bardzo kręta i daleka droga. Bo musicie wiedzieć, że nawet w tym teoretycznie wąskim zbiorze, jakim są kaszanki, występuje dość duża różnorodność jakościowa. Spotkać tu można takie gnioty, że za samo ich stworzenie powinno się wlepić kary, są też takie, w które grać się co prawda da, ale wyłącznie na własną odpowiedzialność i z rosnącym równomiernie bólem zębów. Do tej drugiej kategorii zaliczyłbym właśnie Taxi 3.

Firmowa tradycja

Gdy zajrzałem na stronę producenta, okazało się, że ekipa Team6 wręcz specjalizuje się w bardzo niszowych grach wyścigowych, które z wyścigami z prawdziwego zdarzenia mają tyle samo wspólnego, co rum z rumakiem. Spod ich skrzydeł wyszły m.in. Taxi Racer New York 2, Taxi Racer, Amsterdam Taxi Madness itd. Ciekaw jestem, skąd ta niezdrowa fascynacja taksówkami.

Wszystkie wymienione produkcje to typowe, nastawione na banalną i szybką rozrywkę gierki zręcznościowe, których chyba jedynym atutem jest niska cena. Taxi 3 to kolejny projekt kontynuujący tę niechlubną tradycję. Mamy tutaj kwintesencję mizerności. Mizerną oprawę, mizerną fizykę, mizerne modele i nade wszystko – bardzo mizerną grywalność. Ale jedźmy po kolei.

Rozgrywka w Taxi 3 bliźniaczo przypomina uliczne wyścigi z GTA: San Andreas. Co prawda, mamy tu kilka różnych typów zawodów do wyboru, jednak w zasadzie wszystko (z wyjątkiem tragicznie zrealizowanych pojedynków typu drag) sprowadza się do jeżdżenia po otwartym mieście i zaliczania kolejnych checkpointów. Ciekawe tylko, dlaczego, u licha, przejeżdżając przez niektóre z nich gra dostaje kompletnej zadyszki, a animacja spada na chwilę do 1-2 klatek na sekundę? I to bez względu na ustawienia jakości obrazu!

Jaki jest tego efekt? Cóż, gdy już gra dochodzi do siebie, okazuje się, że z pierwszej pozycji wyśladowaliśmy na ostatniej, a nasz samochód, nad którym straciliśmy kontrolę, po czułym spotkaniu z najbliższą ścianą wygląda jak stratosfery przez stado słoni. Cudownie po prostu.

Prawie tak samo lipna

Taxi 3 stworzony jest, jeśli mnie oczęta nie mylą, na tym samym silniku, co Manhattan Chase, choć prezentuje się żdziebko lepiej. I mimo że na tle innych crapów goszczących w tym dziale gierka wygląda zjadliwie, wciąż mamy do czynienia z oprawą stanowczo poniżej przeciętnej.

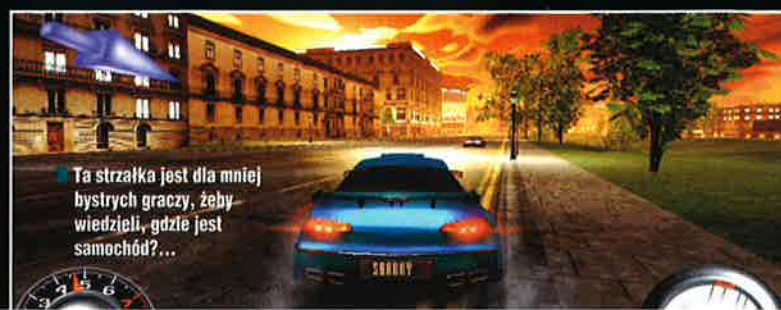
Samo miasto jest nędzne, modele samochodów jeszcze gorsze. Mamy tu do czynienia z kilkunastoma rodzajami brylowatych kłoców, które zachowują się na drodze tak, jak na owe kłocze przystało. Odwzorowanie praw fizyki to totalny dramat, który w przypadku większości prób zapanowania nad pędzącym samochodem kończy się barwną wiązką siarczystych przekleństw.

Złepok niedociągnięć

Bez dwóch zdań, koszmarny model jazdy to główna wada, która kładzie tę grę na deski. Inne elementy składowe też niestety nie błyszczą. Muzyka jest (zgadnijcie...) mizerna, urozmaicenie trybów gry właściwie zerowe, a grywalność nijaka. No i jeszcze żenująca AI. Nasi oponenci są nawet głupszy niż ci z Warszawki Racera, choć z pozoru mogłoby się to wydawać niemożliwe. Ci tutaj po prostu nie potrafią omijać samochodów na ulicy. W 99 przypadkach na 100 tumany wjadą się na widoczny z kilometra autobus, który leniwie toczy się akurat po ich pasie. Co tam, jadą dziarsko do przodu, a po rozwaleniu w drobny mak przedniej maski z uporem maniaka wciąż taranują ten bóg ducha winny środek komunikacji miejskiej. Komentarz końcowy będzie wyjątkowo krótki i wymowny – żenada!

PS W produkcji jest już kolejny crap ekipy Team6. Oczywiście z taksówkami w tle – Super Taxi Driver 2006. Uciekaj, kto żyje! [CDA]

Kwintesencja mizerności. Mizerna oprawa, mizerna fizyka, mizerne modele i nade wszystko – bardzo mizerna grywalność.



Samochód równie potrzaskany jak engine...

2

WERDYKT



GRYwalność 2
VIDEO 4
AUDIO 3

grafika jest miniej tragiczna niż reszta gry.
po zagraniu w nią docenisz klasę Małuch Racera

prawie każda inna ścigalka zapewni ci więcej frajdy

■ PRODUCENT: KUZNIA GIER
■ DYSTRYBUTOR: KUZNIA GIER

■ LICZBA GRACZY: 2-4
■ CZAS: 60-90 MINUT
■ ZASADY: ŁATWE
■ CENA: 52-60 ZŁ

■ WWW.KUZNIAGIER.PL

OUTSIDER | PLANSZOWY HACK'N'SLASH

Polski rynek gier planszowych nie jest prężny ni potężny – trudno się doszukać wielu rodzimych tytułów. Krakowskie wydawnictwo Kuźnia Gier postanowiło coś z tym zrobić i wydało kilka tytułów. Z jakim efektem? Zaraz się przekonamy.

Labirynt Czarnoksiężnika

Gracze kontrolują po trzy postacie z czterech różnych ras, z których każda ma oczywiście swoje specjalne zdolności. Do wyboru mamy więc szczurołaki, krasnoludy, elfy i oczywiście... nieumarłych. Ludzi brak (w końcu jakaś nonkonformistyczna gra!).

Gracze rywalizują między sobą o to, kto jak najszybciej zdobędzie osiemnaście tajemniczych klejnotów, by wydostać się z tytułowego labiryntu, w którym uwięził ich tytułowy (a jakże!) czarnoksiężnik. Alternatywą jest próba eliminacji postaci przeciwnika, jednak wydaje się to nieco trudniejszą drogą.

Gra jest o tyle oryginalnie rozwiązana, że nie ma w niej jednej wspólnej planszy, po której poruszają się postacie. Każdy z grających dostaje własny kawałek podziemia, w którym znajduje się teleport do części planszy przeciwników. Co zabawniejsze, przemieszczamy się do innych portali drogą losowania, więc czasem powrót do własnej części wcale nie musi być taki łatwy. Po dłuższej grze można dojść do wniosku, że plansze są nieco klaustrofobiczne i powiększenie ich oraz lekkie urozmaicenie na pewno by grze nie zaszkodziły.

Potwory i spółka

Oczywiście spacer po podziemiach nie jest wcale taki wesoły, bowiem po wejściu do każdego kolejnego pomieszczenia napotykamy jakieś przebrzydłe stworzenie. Na to, na co natrafimy, ma wpływ czysty przypadek (rzut kością) i coś, co można nazwać „poziomem trudności” pomieszczenia – w niektórych można natrafić na smoka, w innych na nieco mniej drapieżne istoty (jak np. zmutowanych redaktorów pewnego magazynu, zwa-

nych powszechnie „bandą goblinów”).

Panie, a ja mam tu takie fajne świecidełko...

By zebrać wspomniane kryształy, musimy sprężyć dwie dostępne dla nas postacie i zacząć śmigać po podziemiach, zabijając potwory i zbierając przeróżne pozostałości po nich skarby (leczące flaszki, bronie, zbroje, czary itp.). Sam pomysł zbierania kryształów nie jest taki zły – otóż, polega on na wzięciu magicznej runy z naszej części planszy i „spieniężeniu” jej w innej. Runy mają różne symbole, które pokazują, gdzie można je wymienić na kryształy, przez co przeciwnik ma nie lada problem, by przewidzieć, dokąd udajemy się z naszym skarbem.

Diabeł tkwi w szczegółach

Samo wykonanie gry nie pozostawia wiele do życzenia – masa kolorowych żetoników, kryształki, ładne kości. Tylko ilustracje i nasycenie kolorów mogą nieco irytować. Największy szkopuł w tym wszystkim to wykonanie pionków, które składają się z dwóch nie do końca do siebie pasujących części, przez co od razu przydaje się klej, który pozwoli złożyć je w całość.



Masakra w stylu retro

W skrócie – Labirynt Czarnoksiężnika jest planszowym hack'n'slashem. Po kilku rozgrywkach gra niestety może się znudzić. Jest nazbyt schematyczna. Liczba potworów (a jest ich dwanaście) nie poraża, przez co po kilku grach można zapamiętać, co który robi i ile zadaje obrażeń. To, co jednak zmęczyło mnie tu najbardziej, to za dużo elementu losowego, a za mało planowania.

Labirynt Czarnoksiężnika miał potencjał na dobrą grę, jednak ze względu na monotonię i schematyczność nie sprawia tak dużo frajdy, jak można by oczekiwać. Wyjściem z tego ślepego zaułka mogłoby być wydanie jakiegoś dodatku, który poszerzyłby i zmienił zasady rozgrywki. Jednak póki co jest to produkt raczej średni. [GDA]

4

WERDYKT

■ polskie! :D
■ melancholijny nastrój hack'n'slash

■ za dużą losowość
■ schematyczna
■ za szybko się nudzi



► Kości gracza, który umarł z nudów...

► PRODUCENT: KUŹNIA GIER
 ► DYSTRYBUTOR: KUŹNIA GIER
 ► WWW.KUZNIAGIER.PL

► LICZBA GRACZY: 2-4
 ► CZAS: 15-45 MINUT
 ► ZASADY: ŁATWE
 ► CENA: 20-25 ZŁ

OUTSIDER | PANOWIE, NIE RÓBTA TU...

Wiochmen Rejser

– **Panie Henieczku,** ostaw no ty ino tę flaszczkę i wskazuj pan na furę! – krzyknął jegomość trzymając w ręce bat i lejce.

– A gdzie to wy ino, Zbyszku, jedziecie z tyloma bachorami i taką kupą siona?! Zagrzniało z dołu.

– Jak to gdzie? Na ściernisko – na rejsy, panie! A później zabawa w remizie do samego rana! – odparł Zbyszek z lubym uśmiechem na swej szpetnej mordzie.

– Aaaa... to trza było inocznej ze mnom godać i od razu kawę na ławę wyłożyć! Już żem lecę, ino jeszcze kilka flaszek z izby podprowadzę...

Więsta wio!

Ze życie na wsi należy czasem do najobfitszych w różnego rodzaju atrakcje i imprezy, tajemnicą wielką nie jest. Oczywiście namiastką zabawy są tu (tylko dla pewnej części populacji – nie bawmy się w krzywdzące stereotypy!) sklepy monopolowe, w których wypić można dobry trunek, oraz ewentualnie baraki, w których okoliczny underground może sobie poszaleć na maksa.

Twórcy **Wiochmen Rejsa** jednak postanowili unaocznici nam element rywalizacji i sportu, jaki być może odbywa się na szosach prowadzących do nikomu nieznanym wiossek. W tej grze bowiem wcielamy się w furmana, który wozem musi dotrzeć przed innymi podobnymi mu osobnikami do mety (na której, swoją drogą, czeka go alkohol i gloria zwycięzcy – aż do następnego piątku). Oczywiście droga jest niebezpieczna, a znając polskie warunki, codziennie może się na niej zdarzyć coś nowego. Nie należy ukrywać faktu, że furmani to chłopcy na schwał i nie pominą żadnej możliwości, by przeszkodzić swoim rywalom w osiągnięciu celu.

Od redakcji: pamiętajcie, że to nie my wymyśliliśmy założenia tej gry – jeśli czujecie się dotknięty takim potraktowaniem mieszkańców wsi – pretensje kieruj do Kuźni Gier.

Albo potraktuj to jako np. kolejny głupawy odcinek „Kiepskich”...

Nas nie dogoniat!

Wiochmen Rejser to garść wykałaczek, kilka pionków, 88 kart i masa fenomenalnej zabawy, której śmiały (aczk specyficzny i nie dla każdego strawny – uprzedzam!) dowcip dodaje tylko kolorytu. Celem każdego gracza jest przedostanie się ze ścierniska do remizy drogą, którą ułożono z „kart szosy” – odkrywanych w momencie, kiedy któryś z graczy stanie na danym odcinku wyścigu.

Każda karta skrywa oczywiście różne ciekawe tajemnice mające odpowiedni wpływ na grę. Wśród nich można wymienić bimbrownię, zepsuty autobus PKS, Babę Jagę czy choćby... zagubioną autostradę (pozdrowienia od Davida L!). O tym, o ile pól poruszy się każdy z graczy, decydują karty, jakie mają na ręce i które ustalą prędkość rozgrywki na daną kolejkę. By furman miał odpowiednią przyczepność, cały wóz wypełniony jest sianem, które z kolei utrzymywane jest przez gromadkę dzieci siedzącą na nim. Aby dotrzeć do celu, należy utrzymać wóz w pionie, a to czasem nie jest takie łatwe, bowiem nasi przeciwnicy różnymi kartami (np. rzut flaszką) mogą zredukować liczbę działwy na naszej furze. Hm... mówta, co chceta – autor tych pomysłów chyba jednak dostał kiedyś taką flaszkę w niskie czołko swe...

Wykonanie gry, ogólnie patrząc, jest porządne. Karty, mimo że są trochę cienkie,



to wydrukowane na miłym w dotyku papierze, który, miejmy nadzieję, przetrwa próbę czasu. Brak tu kolorów, ale styl i wykonanie ilustracji rekompensują monochromatyczną naturę gry.

Ale wiocha...

Wiochmen Rejserem raczej trudno wypełnić cały wieczór, ale z racji niewielkich rozmiarów można go mieć zawsze przy sobie i uraczyć się partyjką na nieciekawym wykładzie bądź też w innych sytuacjach, które zaliczyć można do kategorii nudnych i niewymagających wielkiej aktywności intelektualnej. Tyle o zaletach.

Jest to gra niepowielająca schematów (hm...), prosta jak trzonek siekiery, wciągająca i... wspominałem już o wyrafinowanym dowcipie? Z racji swojej niewysokiej ceny może się znaleźć w posiadaniu każdego, a radość z gry jest spora. O ile się akceptuje prezentowany tam humor i zasady. Co do mnie – umyłam ręce i mam nadzieję, że twórca gry nigdy nie pojedzie na wieś, bo to może być ostatnia głupia rzecz, jaką zrobi w swym zapewne ciężkim życiu. [CDA]



► Wio koniku! A jak się postarasz, druga edycja będzie kolorowa...

8
WERDYKT

- polskie! :D
- szczypta dobrego humoru
- wykonanie
- ilustracje
- cena

• po kilku partiach pod rząd można mieć już dość



KOMÓRKA MOBILEGRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Ahoj! Bandera na maszt, wsiadajcie do wozu i uciekajcie, by zabić Kenny'ego (you bastards!). Tak w wielkim skrócie prezentuje się Komórka Mobilnego Gracza w tym miesiącu.

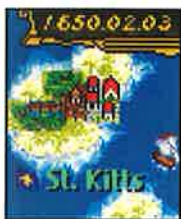
Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, N-Gage

Jazda obowiązkowa:

wchodźcie na stronę kmg.cdaction.pl, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl, każdy ma szansę pojawić się w tym dziale. Aby ściągnąć gry,

kody wysyłajcie pod numer 7570, jeśli cena gry wynosi 6,10 zł, oraz 7965, jeśli 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za pobranie aplikacji przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy,

zależy od cennika operatora). Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować ustawienia z Ery.



Autor: Night Mare

Piraci

Na pewno nie jest to Sid Meier's Pirates, ale mimo to Piraci to jedna z najbardziej złożonych i ciekawych gier na komórkę. Twoim zadaniem jest pływanie z portu do portu, zatrudnianie załogi, kupowanie i sprzedawanie, wykonywanie misji, no i oczywiście walka na pełnym morzu. Początkowo wyposażony jesteś w mały stateczek z niewielką załogą, ale po kilku udanych abordażach i wykonanych misjach możesz rozwinąć biznes. Od razu uprzedzam: nie będzie to łatwe, nieraz zostaniesz pokonany, możesz również zginąć (i przeczytać niezbyt pochlebne zdanie, że „pirat z ciebie jak z koziej d...y trąba”).

Mapa, po której się poruszasz, jest dość duża, a sama gra całkiem rozbudowana – na pewno dostarczy ci godzin (!) rozrywki. W dodatku nie angażuje cię na tyle, byś nie mógł oderwać się od telefonu np. po to, by się wytłumaczyć, w co tak intensywnie wpatrujesz się pod ławką. :) Polecam!

GATUNEK: STRATEGICZNA/
ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 10,98
OCENA: 5

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS
O TREŚCI AA99.042496 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55,
S55i, M55, M56, S57, SL55,
SL56, C65, CX65; SONY-ERICSSON K500,
K700; MOTOROLA V220, C650, C380,
C385, V180, V300, V500, V505, V525,
V600, V400

Autor: KillKenny



South Park

Bohaterowie kultowego serialu na komórkę – już samo to jest dobrą rekomendacją. Gra składa się z 10 minikonkrekcji, każdą z nich możesz zacząć w dowolnej chwili,

a i czas na ukończenie większości nie jest za długi. Zabawa nie jest zbyt skomplikowana: znajdziesz tu prostą zręcznościówkę polegającą na omijaniu krów i samochodów, banalną strzelankę kosmiczną, niełatwą labiryntówkę, sympatyczną grę „muzyczną” (polegającą na wciskaniu odpowiednich przycisków w określonym czasie – zasady a la mata z konsoli), wyścigi połączone z kopaniem lka... No właśnie – bohaterami zabaw są postacie z South Parku, co stanowi dodatkowy smaczek. Tym bardziej że w dużej obfitości w grze występują mało wyrafinowane dowcipy i motywy z serialu. Fani nie mogą jej przegapić, cała reszta w sumie też może ją ściągnąć i bawić się nią dobrze przez jakiś czas.



GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10
OCENA: 4

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE
SMS O TREŚCI AA99.041589
POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTO-
ROLA T720, T720i, T722i;
SAMSUNG E700; SONY-
ERICSSON T630, T610; SHARP
GX10, GX20, GX30

Autor: Milosz



Ucieczka

W poprzednim miesiącu mogłeś znaleźć w KMG grę Romeo i Julka 2. Ucieczka to właściwie to samo, tyle że zrealizowane zdecydowanie lepiej. Zadanie jest tu bardzo proste: musisz zrzucić z dachu więzienia cegły na wspinających się do ciebie policjantów. Początkowo jest ich niewielu (choć wystarczająco, by się nie nudzić) – im dalej w grę, tym oczywiście trudniej – aż do momentu, gdy przeciwników są całe tabuny. Grafika jest przyzwoita, akcja dość wartka, choć sama gra należy do gatunku tych, w które grać warto tylko po to, by konkurować z kolegami (lub samym sobą) na punkty. Nic specjalnego, ale zagrać można.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10
OCENA: 3+

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE
SMS O TREŚCI AA99.041537 POD
NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SONY-
ERICSSON T610, T630; SIEMENS
S55, M55, C60, C65, C70, SL65;
SAMSUNG E700

Autor: Night Mare



GTi Pinball

Nie jest łatwo zrobić dobrego flipera na komórkę. Choć próby podejmowane były od dawna (zdaje się, że pierwszy flipper był standardowo na Nokii 5510, poprawcie, jeśli się mylę), z racji na małe ekraniki i nie najlepszy czas reakcji gra nie była zbyt przyjemna. GTi Pinball miał szansę to zmienić – gra jest

plynna, ma ciekawy stół i wiele tak lubianych przez flipperomaniaków misji dodatkowych, jednak czegoś zabrakło... I nie mówię tu o czymś równie nieuchwytnym jak np. abstrakcyjne pojęcie czaru. Zwyczajnie: autorzy ustalili najgłupsze sterowanie z możliwych. Lewy flipper poruszany jest przez 3, prawy przez 8. Spójrz teraz na komórkę i zobacz, jak intuicyjne jest to rozwiązanie. Co za durni to w ogóle wymyślił!

GATUNEK: PINBALL
CENA: 10,98
OCENA: 2

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE
SMS O TREŚCI AA99.042494 POD
NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS
CX65, C65, CX70, SX1; SONY-
ERICSSON K300, K500, K700,
K750, Z1010; MOTOROLA V300,
V500, V600, V220, V180, V3;
SAMSUNG X600, E700

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210
7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl (lub skorzystajcie z formularza na stronie www.kmg.cdaction.pl). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgm.pl lub www.orange.pl).

PAMIĘTNIK PRO GAMERA CZ. 2!

SLIP AKA HIPER ADMIN GTI | OD PRO GAMERA DO PRO ADMINA

Witajcie, moi kochani! Mam nadzieję, że po przeczytaniu moich rad zamieszczonych w listopadowym CD-Actionie wszyscy należycie już do grona pRO graczy. Muszę wam powiedzieć, że zaskoczył mnie wasz duży odzew, który to po części przyczynił się do powstania kolejnej części mojego pamiętnika.

CTION FPP

We-mailach bardzo chwaliliście moje rady i twierdziliście, że dzięki nim w końcu zaczęliście grać jak prawdziwi pRO. Proponowaliście mi też wspólną grę na różnych serwerach. Ja z natury mam miękkie serduszek, toteż nie byłem w stanie odmówić wam przyjemności zagrania z kimś takim jak ja. Z wieloma z was wymieniałem się poglądami i obrazkami z gołymi paniami, które można wstawić jako spylog. Pewnego dnia dostałem też zaproszenie od administratora jednego z serwerów i wiecie co?! Tak urzekła go moja wspaniała postawa w trakcie gry oraz tak bardzo podobała mu się moja kolekcja spylogów, że postanowił zrobić mnie adminem na swoim serwerze!

Niestety jak się potem okazało, ten admin to jakiś lamer musiał być. Poprosił mnie o podanie loginu i hasła do mojego konta steam, by mógł tam coś poustawiać, a gdy to zrobiłem, już się nie odezwał. Pewnie się wstydił, bo wydaje mi się, że przy tym ustawianiu coś popsuł. Po rozmowie z nim nie mogłem się już zalogować na swoje konto. Jako że jestem honorowym człowiekiem, nie chciałem mu tego wytykać, tylko od razu poszedłem do sklepu i kupiłem drugi egzemplarz gry. Co ciekawe, zaraz po zarejestrowaniu nowego konta odezwał się do mnie kolejny admin, który z miejsca dał mi prawa administratora i nawet nie potrzebował do tego mojego loginu i hasła, a jedynie Steam ID. Od razu widać, że to jest prawdziwy profesjonalista! To on nauczył mnie większości rzeczy, które chcę wam dziś przekazać.

Oczywiście moja przemiana ze zwykłego pRO gracza na pRO admina nie mogła się odbyć bez wypuklenia faktu wstąpienia na nową ścieżkę życia poprzez zmianę nicka. Jako że admina

powinna cechować bezstronność, z mojego nicka znikła „rebelia”. Poprzednio oczywiście tylko żartowałem sobie pisząc, że nie wiem, co to znaczy. Tak naprawdę to umieściłem ten wyraz w nicku dlatego, że bardzo lubię klan „rebelia”. Pozostała część nicka (Giga Master of CS), mimo że dalej aktualna, nie do końca chyba oddaje to, jaką funkcję pełniłem, więc zmieniłem ją na Hiper Admin. Aby jeszcze wyraźniej podkreślić to, że nie jestem takim przeciętnym adminem, jakich wielu, dodałem do nicka znaczek GTI. Do swojego auta też ostatnio dokleiłem znaczek GTI... 126p GTI – czyż to nie brzmi dumnie?

A jak wygląda praca admina? To strasznie odpowiedzialne i trudne zadanie! Po pierwsze, zauważyłem, że admini zawsze na danej mapie grają tylko w jednym teamie. Sam też tak robiłem. Co ciekawe, zwykle zawsze to właśnie ten team wygrywa.

Może to dlatego, że admini (w tym oczywiście teraz i ja) starają się, aby byli w nim sami znajomi, a jak wiadomo, w CS zgranie to połowa sukcesu. Tak więc po starcie gry musimy doprowadzić do stanu, w którym znajdziemy się wraz ze wszystkimi naszymi kolegami w jednym, z góry upatrzonym teamie. Następnie miejsce ma krótka rozgrzewka i można już zrobić restart i zacząć grać. Niestety czasami zdarza się, że gra źle zaskoczy. W moim przypadku objawiało się to tym, że szybko ginąłem od jakiejś zabłąkanej kuli, lub też tym, że mój team przegrywał pierwszą rundę. Ten błąd jest powszechnie znany i gdy coś takiego się działo, nawet gracze drużyny przeciwnej zwracali na to uwagę i prosili o ponowne wystartowanie gry odzywkami typu



„No to co, admin? Restart?” albo „Admin zginił, zaraz będzie restart”.

A to dopiero początek tego, o co dbać musi admin! Niewątpliwie zmorą każdego serwera są cheaterzy, tak więc gdy tylko zauważałem, że ktoś z drużyny przeciwnej wyraźnie zdobywa za dużo punktów, zaczynałem zwracać na niego większą uwagę. Gdy ktoś taki eliminował mnie jakimś fuksiarskim strzałem – nie miałem już wątpliwości! Bez cheatów to by nie było możliwe, w końcu trochę się już w tego CS nagrałem, więc takiego typu klientów karałem za każdym razem permanentnym banem!

Czasami byłem nieco bardziej pobłażliwy i np. pytanie „Kto tu jest adminem?” kończyło się jedynie kickiem. W końcu nie po to przybierałem nowy nick, by ktoś zadawał tak bezsensowne pytania! Jednak jeśli taki wykopany pacjent wracał i pytał „za co?”, już mógł szukać innego serwera do gry. W ogóle pytanie „za co?” jest dla każdego prawdziwego admina wystarczającym powodem do dania bana. Jak można nie wiedzieć, za co się dostaje kicka? Że co? Że gra pierwszy raz w CS? A co mnie to, do kokoski, interesuje! Niech się idzie uczyć gdzie indziej, na moim serwie gra szlachta!

Zastanawiacie się, czemu piszę o tym, co robiłem jako admin, w czasie przeszłym? Już tłumaczę. Okazuje się, że gracze w Polsce są jacyś dziwni. Wyraźnie przeszkadzało im to, że ja wszystko widzę i nie przysmykam oczu na żadnego typu występki, i złożyli na mnie jakąś skargę, przez co prawa admina zostały mi zabrane. Widać te lolki nie dorosły do tego, abym był ich administratorem! Niech żalują!

Choć może niedługo znowu zostanę adminem na jakimś serwie, bo podobno zostałem wyróżniony poprzez umieszczenie na czarnej liście, a taki zaszczyt nie spotyka w końcu każdego, jedynie wybranych! Zresztą być może niebawem założę własny serwer CS i wtedy wszyscy będą na pewno na nim grać. Muszę się tylko dowiedzieć, czy neostrada 128 wystarczy, by postawić serwer, na którym będzie mogło grać jednocześnie 128 osób, ale wydaje mi się, że tak, bo w końcu sama nazwa tak sugeruje! Zatem wypatrujcie serwera „Ultra CSS Server GTI Turbo”, który startuje już niebawem! [CDA]

Ironia – ukryta drwina, utajone sztyderstwo, złośliwość zawarta w wypowiedzi pozornie aprobującej.

Źródło: www.pwn.pl

Specjalnie dla „brata mistrza Polski CS” definicja uproszczona. Ironia = robię sobie jaja.



FPP MegaZin 51

Po waszych „ochach” i „achach” na część jubileusowego, pięćdziesiątego wydania FPP MegaZinu, który mogliście znaleźć w poprzednim numerze CDA, dziś wracamy do nie takiej całkiem szarej, ale jednak rzeczywistości. Na krążku znajdziecie 51 numer FPPMZ, któremu co prawda do poprzedniego wydania nieco brakuje, ale reprezentuje on nasz stały, bardzo wysoki poziom. Zajrzyjcie i przekonajcie się sami! Warto!



DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

Każdą grę współtworzyliśmy przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | POLSKIE AKCENTY

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

RUMBLE BOX

Oto gra, z którą powinien się zapoznać Andrzej Gołota, jeśli chce jeszcze odnosić sukcesy na ringu.

Sama rozrywka to w praktyce taki uduziwniony kickboxing, w którym staramy się wyeliminować jak najwięcej przeciwników. Sprowadza się to do szybkiego naciskania klawisza odpowiadającego za zadanie ciosu, jeśli chcemy – można dodatkowo jednego



z wrogów chwycić za bary (kulki?) i rzucić w jego kompanów. I tu kończą się podobieństwa do innych gier. Fragmenty rozbitych przeciwników zostają na planszy do końca zabawy – zaliczenie poziomu odbywa się wtedy, gdy po leżących szczątkach główny bohater będzie w stanie wyjść na zewnątrz z otoczonego przez ściany ringu.

Jest to produkcja niezwykle dynamiczna, wspaniała na parę minut relaksu przed ekranem monitora. Spróbujcie sami: <http://cdaction.pl/?x=101>.

ENEMY FLAG

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest XPablo.



Jedną z dwóch polskich gier dzisiaj. Bartłomiej Baron stworzył strategię turową 2D. Walki,

maksymalnie pomiędzy 8 przeciwnikami, odbywają się na sektorach kwadratowej mapy (20 x 20). Graczy w Internecie jest zdecydowanie za mało, musimy więc na razie zadowolić się botami (na szczęście nie tak łatwo z nimi wygrać).

Na początku rundy posiadamy niewielki skrawek ziemi i jeden najważniejszy budynek – ratusz. Po jego stracie automatycznie przegrywamy. Następnie trzeba zbudować kopalnię, aby zapewnić sobie stałe dostawy złota. Surowiec ten jest niezbędny do stworzenia armii zdolnej odparować ataki wroga. Warto również postawić kilka murów obronnych, które stanowią sporą przeszkodę dla przeciwnika. Do gry dołączony jest również edytor map.

Enemy Flag już wygląda całkiem przyzwoicie, autor gry cały czas ją udoskonala: <http://cdaction.pl/?x=100>.

TANK TOURNAMENT

Autorem tej gry jest Polak – Marcin Gardyjan. Widowiskowe bitwy toczą się w pełnym trójwymiarze – jak na darmowy produkt jego wykonanie jest naprawdę bardzo dobre. Do wyboru 11 rodzajów broni (miny, parę rodzajów rakiet, odpowiednik quake'owego railguna itd.) i 9 plansz, które nieraz zaskakują swoimi rozmiarami. Gra oferuje wszystkie podstawowe tryby rozgrywki znane z FPS-ów: od Deathmatchu, poprzez Coopa i CTF, aż po Assault.



Głównym mankamentem jest to, że Tank Tournament lubi się czasem zwiesić i ma dość uciążliwą pracę kamery. Wady wynagradza nam dynamiczna natura tej produkcji oraz fakt, że można w nią pograć zarówno we dwójkę przy jednym komputerze, jak i w parę osób poprzez Sieć: <http://cdaction.pl/?x=98>.

LOST VALLEY

Dawno, dawno temu... Za siedmioma rzekami, ośmioma górami i w zupełnie innym świecie była sobie rzeczywistość mlekiem i miodem płynąca. Aż pewnego dnia przyszło duże ZŁE coś i zaczęło zysłać na ludzi kolejne kataklizmy. Na szczęście pojawił się bohater...

Tym bohaterem oczywiście steruje gracz. Lost Valley to mało zaawansowany cRPG – nie znaczy to, że mało interesujący. Po prostu tutaj rozgrywka opiera się głównie na machaniu mieczem i rzucaniu czarów (gdy już osiągniemy odpowiedni poziom doświadczenia). Są tu oczywiście także różne zagadki – i te potrafią być czasem nader frustrujące. W takich momentach na myśl przychodzi klasyczne przygodówki, w których kolejny fragment fabuły przedstawiany był dopiero, kiedy konkretny widelec włożyliśmy do jednego konkretnego kontaktu, aby uzyskać jakiś konkretny efekt (zwykle zresztą równie absurdalny, co sama droga do niego). Tutaj działa podobny mechanizm...



Gra ma wady? Oczywiście! Mimo to, ja spędziłem na zabawie już ponad 5 godzin i końca nie widać – polecam ze względu na bardzo rozbudowany świat i ogólnie rewelacyjny pomysł na zajmującą wiele godzin zabawę: <http://cdaction.pl/?x=99>.

Heja, ludzie & ludziska!

ANKIETA

Pomożecie? Pomożecie! A jak? A tak – wypełnijcie tę ankietę i wyślijcie na nasz adres. Dzięki temu poznamy Wasze gusta i będziemy mogli dostosować do nich zawartość CD-Action. Zatem do dzieła!

ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA ANKIETA

Wpisz swoje dane:

1. Wiek
2. Ilu mieszkańców (szacunkowo) liczy Twoja miejscowość?
3. Województwo
4. Płeć: ☐ mężczyzna ☐ kobieta

5. Wykształcenie
(jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz „uczeń” lub „student”)
-

6. Do jakiej chodzisz szkoły?
- ☐ podstawowa
- ☐ gimnazjum
- ☐ średnia (technikum/liceum)
- ☐ policealna/pomaturalna
- ☐ studiuję

7. Do czego GŁÓWNIIE wykorzystujesz komputer?
- ☐ nauki
- ☐ zabawy
- ☐ pracy
- ☐ tworzenia (grafika, muzyka itp.)
- ☐ inne

- ☐ w ogóle nie mam komputera :(

8. W moim komputerze mam:

Procesor

- ☐ 1 GHz lub mniej
- ☐ w przedziale 1-2 GHz
- ☐ w przedziale 2-3 GHz
- ☐ powyżej 3 GHz

Pamięć RAM

- ☐ mniej niż 128 MB
- ☐ od 128 MB do 256 MB włącznie
- ☐ od 257 do 512 MB włącznie
- ☐ od 513 do 1 GB włącznie
- ☐ od 1025 MB do 1,5 GB włącznie
- ☐ więcej niż 1,5 GB

Napęd DVD

- ☐ mam!
- ☐ jeszcze nie mam, ale kiedyś zamierzam kupić
- ☐ właśnie mam zamiar taki odtwarzacz kupić
- ☐ nie mam i nie chcę mieć

9. Jak długo czytasz CDA?

- ☐ 5 lat lub więcej
- ☐ około 4 lat
- ☐ około 3 lat
- ☐ około 2 lat
- ☐ rok
- ☐ niemal rok
- ☐ kilka miesięcy
- ☐ jestem nowy

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?

- ☐ nie ☐ tak

Podaj ich tytuły:

.....

.....

.....

11. Kto zachęcił Cię do kupienia CDA?

- ☐ sam je odkryłem
- ☐ kolega/koleżanka
- ☐ sprzedawca
- ☐ reklama w TV
- ☐ inne

12. Dlaczego kupujesz CDA? (wybierz maksymalnie 3 odpowiedzi)

- ☐ lubię czytać wasze artykuły
- ☐ podoba mi się wygląd czasopisma
- ☐ wszyscy kupują, to ja też
- ☐ chcę być oryginalny/-a
- ☐ dla pełnych wersji gier
- ☐ ze względu na liczbę CD/pojemność DVD
- ☐ z innego powodu

13. W CDA jest stron:

- ☐ zbyt wiele
- ☐ za mało
- ☐ w sam raz

14. Opracowanie graficzne CDA jest:

- ☐ super!!!
- ☐ bardzo dobre
- ☐ przyzwoite
- ☐ słabe
- ☐ fatalne

17. Uogólniając, teksty w CDA są:

Uwaga! Z każdej grupy wybierz jedną odpowiedź.

- ☐ za krótkie
- ☐ za długie
- ☐ w sam raz
- ☐ zbyt fachowe
- ☐ naiwne
- ☐ w sam raz
- ☐ odlotowe, „z jajem”
- ☐ sztywne, drętwe
- ☐ nijakie
- ☐ profesjonalne
- ☐ nierzetelne

- ☐ bywa różnie, ale w sumie OK
- ☐ bywa różnie, ale w sumie kiepskie



MARCIN TRACZYK | POKOCHA, POLUBI, USZANUJE?

CYBEREWOLUCJA

Komputery już rozumieją, co się do nich mówi. Co by było, gdyby umiały się również uczyć, analizować i naprawiać błędy, a nawet odczuwać emocje – słowem: samodzielnie ewoluować?

Gdy w latach 60. XX wieku na ekrany telewizorów wchodził serial „Star Trek”, w NASA żartowano, że wyobraźnia Gena Rodenbery’ego za kilka lat będzie wyznaczać kierunki rozwoju podboju kosmosu. I tak też się stało.

Przełom lat 60. i 70., to jednak nie tylko optymistyczne wizje kosmicznej przyszłości rodem ze „Star Treka”. To przede wszystkim Stanley Kubrick i twórcy dziesiątków filmów klasy B oraz niżej, traktujący ówczesny rozwój technologii elektronicznych i komputerowych z perspektywy zagorzałego pesymisty. Głównie obawiano się pierwszych prób ze sztuczną inteligencją – bo jak maszyna może myśleć tak jak człowiek, a nawet sprawniej? Odzwierciedleniem tego lęku stał się komputer HAL 9000 („2001: Odyseja kosmiczna” 1968 r.) – maszyna, która nie tylko myśli, ale także odczuwa ludzkie emocje, co doprowadza ją do najbardziej ludzkiego odruchu – agresji.

Bajka przechodzi w rzeczywistość

Lęk jednak nie powstrzymał rozwoju technologicznego. NASA oraz Xerox ogłosiły powstanie elektronicznego asystenta pokładowego o przemiłym imieniu Clarisa. Komputer ten ma pomagać załodze Międzynarodowej Stacji Kosmicznej (ISS) w przeprowadzaniu ściśle określonych procedur i czynności i badań. – *Spróbujcie dokonać analizy próbki wody, jednocześnie przewijając dziesiątki stron regulaminu na ekranie monitora i to jeszcze w stanie nieważkości* – mówi Michael Fincke, który przebywał już na ISS, a także wystąpił gościnnie w serialu „Star Trek”. – *Możliwość mówienia do systemu i słuchania instrukcji krok po kroku, podczas gdy moje obie ręce skupiają się na pracy, to tak, jakby mieć dodatkowego członka załogi*.

Kosmonauta będzie zatem rozmawiał z komputerem, co nie jest jednak nowością i specjalnie wielkim odkryciem. Próby z komunikacją głosową pomiędzy użytkownikiem i komputerem są już prowadzone od wielu lat i obecnie zaczyna się je stosować w grach komputerowych, w których można komunikować się nie tylko z innym graczem, ale także wydawać komendy słowne wirtualnym podwładnym. Skala tego przedsięwzięcia w NASA jest oczywiście nieporównywalnie większa. W kwestii Clarisy jednak pojawia się pewien problem. Czy komputer, a w tym przypadku już inteligentna

maszyna, która zostaje obdarzona ogromną odpowiedzialnością, może zostać „dodatkowym członkiem załogi”, a więc być postrzegana jako równa człowiekowi?

Maszyna z duszą?

Clarisa początkowo będzie reagowała na około 75 komend słownych, składających się z 260 słów. Aby jednak system był stale gotowy do pracy, jego twórcy nie przewidują żadnych przycisków lub komend aktywujących, które zwykle pojawiały się w filmach i serialach s.f. Oznacza to, że maszyna będzie nasłuchiwała wszystkich rozmów załogi i spośród nich rozpoznawała komendy dla siebie. Mamy więc do czynienia z wczesną wersją HAL 9000, który nasłuchiwał rozmów ludzi i tym samym rozwijał własny algorytmiczny intelekt, co doprowadziło go do wykrycia braku logiki w działaniach człowieka i awarii systemu – HAL oszalał. Czy podobnie będzie z Clarisą? Podczas badań problem ten był kluczowy, dlatego też do współpracy nad projektem zaangażowany został Xerox. – *Autonauzanie nie zostało zaimplementowane do obecnie wprowadzanego modelu. Clarisa będzie tylko analizować dane i przypasowywać je do zestawu zaprogramowanych odpowiedzi* – mówi Jean-Michel Renders z Xerox France.

Elektroniczny pomocnik będzie nasłuchiwał i analizował wszystkie, nawet najbardziej intymne rozmowy załogi ISS. Czy nie oznacza to zatem, że oprócz pozbawienia załogi jakiegokolwiek prywatności, komputerowi zostanie dana możliwość nauki i rozwoju, nawet przy obecnym braku takiej opcji? Renders przyznał, że prace nad takim modelem trwają, jednak wyników badań nie może ujawnić. Czy nie grozi to w przyszłości zbytnim rozwojem sztucznej inteligencji, a nawet sztucznych emocji? Komputer nie tylko może oszaleć i się zawiesić, ale może też zacząć odczuwać sympatie i antypatie. A co, jeśli maszyna pokocha? Zranione „uczucie” może przecież zostać wyrażone odłączeniem powietrza...

Fantastyczne aplikacje

– *Takie ludzkie zjawiska jak emocje, pragnienia, dążenie do czegoś i odczuwanie powstały w wyniku ewolucji i jeśli nie ma potrzeby powstania takich zjawisk, to one nie powstaną same z siebie* – mówi Paweł Zawodny, programista z firmy Techland, stosującej sztuczną inteligencję w grach komputerowych. – *Nie wyobrażam sobie komputera, który jest w stanie dostrzec potrzebę posiadania*

takich zjawisk, ponieważ ewolucja działa intuicyjnie. Nie można jednak tego wykluczyć. Komputery pozostawione same sobie, we własnym środowisku i nastawione na rywalizację i walkę o przetrwanie – podstawy ewolucji – powinny rozwijać się tak jak niegdyś człowiek. – To proces długotrwały i samo w sobie brzmi to bardzo fantastycznie i nieprawdopodobnie – twierdzi programista.

Zawodny zwraca także uwagę na bardzo ciekawy aspekt sprawy. Podstawą sztucznej inteligencji, opartej o algorytmy i zestawy określonych zachowań programowanych w komputerze, są sieci neuronowe. Poprzez funkcje matematyczne

nikować odchylenia od normy, których człowiek nie jest w stanie sam zauważyć – i w porę ostrzec przed niebezpieczeństwem np. rozhermetyzowania. Z czasem komputer znający reakcje ludzi na daną sytuację samodzielnie będzie mógł zdecydować, co zrobić w kryzysowej sytuacji.

Innym problemem jest generowanie mowy. Maszyna jest w stanie powiedzieć tylko to, czego człowiek ją nauczył. Clarisa będzie w stanie tylko przywoływać słowa regulaminów, a nie powiedzieć coś sensownego. Konwersjacje z komputerem, jakie znamy z „Odysei Kosmicznej”, to nadal odległa przyszłość, ale niewątpliwie możliwa. Warto

Człowiek buduje elektroniczny układ nerwowy, nie znając dokładnie własnego...



podkreślenia jest natomiast to, że zachowania postaci z gier komputerowych przypominające te ludzkie są wynikiem swego rodzaju spowolnienia – komputer byłby bowiem w stanie przechytrzyć gracza człowieka w ułamku sekundy. Programiści kodują określony, wydłużony czas reakcji, np. zachowania takiego jak ucieczka. Tym niemniej przeciwnik z gry komputerowej mało ma wspólnego z nowoczesnym układem opartym o sieć neuronową i jest tylko „udawaniem” inteligencji, bowiem komputer jest od człowieka szybszy i nie zna pojęcia strachu.

Człowiek buduje elektroniczny układ nerwowy, nie znając dokładnie własnego. Nie oznacza to, że naukowcy nie mogą stworzyć układu samodzielnie myślącego i skłonnego do rozwoju. W końcu ewolucja jest oparta właśnie na przypadku. – *Nie, Clarisa będzie wykorzystywana do ściśle określonych zadań, nie zastosowaliśmy w niej aplikacji umożliwiających generowanie emocji* – kończy Renders. Ale Kubrickowski HAL również nie miał takich aplikacji – wykształcił je w procesie swej ewolucji...

Nie ma wątpliwości, że technologiczne nowinki z książek i filmów science fiction, wraz z rozwojem naszej cywilizacji, stają się bardziej science niż fiction.

Pozostaje tylko mieć nadzieję, że wizja Kubricka okaże się błędna. [CDA]

próbują one naśladować ludzki mózg i za pomocą zmian tych funkcji oraz zestawu rozwiązań potrafią się uczyć określonych zachowań. W ten sposób możemy nauczyć komputer rozpoznawać dźwięki, obrazy czy mowę.

Może to mieć również zastosowanie na stacjach kosmicznych. Po analizie odczytów wskaźników komputer może komu-

BARTŁOMIEJ „KLUS” KLUSKA (KLUS@KLUS.PL)

ZEMSTA MONTEZUMY

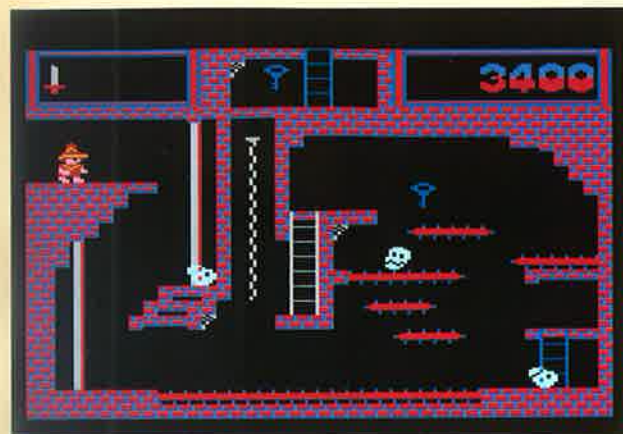
CZYLI ŚMIERĆ W LA RYN

Ostatni władca Azteków, cesarz Montezuma II (zm. 1520 r.), podobnie jak jego imperium, nie przeżył spotkania z europejską cywilizacją, reprezentowaną wówczas przez owianego mroczną legendą hiszpańskiego konkwistadora Hernando Corteza.

Niektórzy badacze twierdzą, że Hiszpanie zamordowali Montezumę, ponieważ ten nie chciał wyjawić miejsca ukrycia azteckich skarbów, jakoby od lat gromadzonych w tajnym labiryncie pod jedną ze świątyń-grobowców. Trudno powiedzieć, czy tak było naprawdę, niemniej legendarne bogactwa tragicznie zmarłego cesarza przez całe wieki przyciągały do Meksyku rozmaitych awanturników, poszukiwaczy przygód i miłośników łatwego wzbogacenia się. O jednym z nich (wirtualnym wprawdzie, co jednak wcale nie oznacza, że gorszym) opowiemy dzisiaj.

Bohater ten owiany jest mgłą tajemnicy tak gęstą, że nie wiadomo nawet, jak naprawdę się nazywał. Według intra do gry, które prezentuje niską, krępą postać z zawadiacko naciągniętym na oczy kapeluszem, gdy ta bez strachu wkracza do azteckiego podziemnego grobowca, jest to PEDRO. Z kolei w oryginalnej instrukcji czarno na białym widnieje przydomek PANAMA JOE. Któremu zrodłu wierzyć? – historycy spierają się do dziś.

Tak czy inaczej Pedro (lub Joe) narodził się w roku 1983 w pokoju 16-letniego wówczas Roberta Jaegera, na ośmiobitowym komputerze Atari. Choć Montezuma's Revenge (tak bowiem Robert nazwał grę) była jego pierw-



szą „poważną” produkcją, skomplikowany, składający się ze stu komnat labirynt, dobra grafika i dynamiczna akcja mogły podobać się graczom, dlatego gdy młody autor pokazał swoje nieukończone jeszcze dzieło światu, szybko znalazł wydawcę.

Firma Parker Brothers działała błyskawicznie: bezlitośnie okroiła grę z wielu plansz, by ta zmieściła się w 16 kilobajtach pamięci najsłabszych atarynek, a następnie wypuściła cartridge na rynek pod tytułem Preliminary Monty. Chwilę później na sklepowych półkach pojawiła się również pełna, przeznaczona dla nowszych modeli Atari (800XL/65XE) wersja Montezuma's Revenge i od razu zyskała wielką popularność. Od tamtej pory tysiące graczy na całym świecie próbowały wydrzeć aztekowski władcy jego skarby. Śmiało więc dzielnie stawiali czoło licznym przeszkodom: zabójczo groźne czaszki, śmiercionośne pająki i węże, zdradliwe zapadnie w podłogach, gasnące w komnatach światło – nic nie mogło zniechęcić poszukiwaczy legendarnych bogactw, którzy wchodzili coraz dalej i dalej w głąb labiryntu...

Trzeba przy tym pamiętać, że gry komputerowe, będące dziś zabawą dla grzecznych chłopców, we wczesnych latach osiemnastych stanowiły wyzwanie wyłącznie dla



najtwardszych. Gracz próbujący zmierzyć się z Zemstą Montezumy sam stawał się narażonym na liczne niewygodny odkrywcę... A skoro już o tym mowa, spójrzmy, jak wtedy wyglądało granie.

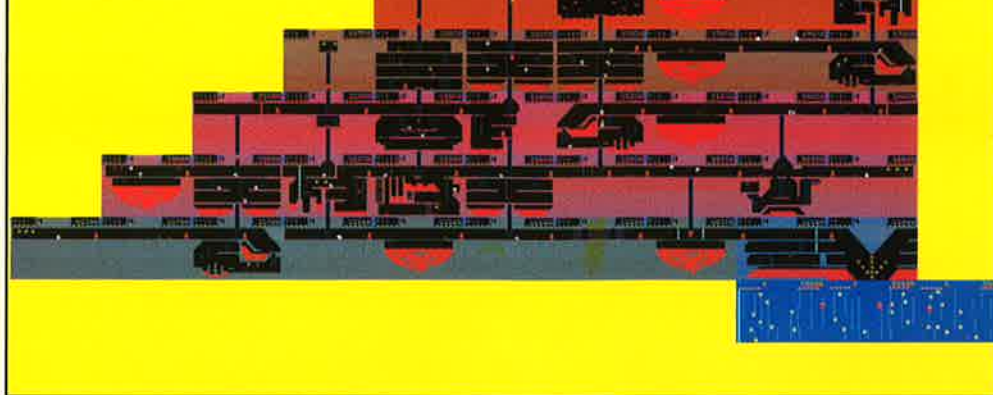
It's a hard, hard life...

Przed wszystkim nikt nie myślał o opcji save game: jeden błąd, jeden fałszywy krok powodował nagły zgon bohatera i konieczność rozpoczynania wędrówki od początku. Nie było tu miejsca na nonszalaną i eksperymenty, a każdy skok i każdy cios mieczem wymagały absolutnej koncentracji. Nie było także mapy. Tzn. była, jeśli gracz, niczym prawdziwy poszukiwacz skarbów, sam ją sobie narysował na kartce, bo komputer w tym nie pomagał. Naturalnie nie słyszano też o specjalnych kodach ułatwiających zabawę, a pełne porady, trików i solucji zasoby Internetu to także dopiero odległa przyszłość.

Do tego złośliwy Montezuma tak zaprojektował labirynt, że człowiek mógł przejść łądnym jego kawałek, dzielnie pokonując wszystkie przeszkody, by dopiero po dłuższej chwili zorientować się, że brak mu np. klucza, po który wrócić już nie można. Cóż zostało? Uderzyć głową w ścianę, zaplątać gorzko, skorzystać z przycisku 'reset' na klawiaturze i zacząć raz jeszcze. Znowu od początku... Tak, Drodzy Czytelnicy. Kierowanie krokami, powiedzmy, Lary Croft na zasadzie „rozejrz się po okolicy i jak wpadnę w jakąś dziurę, załaduję ostatniego save'a, a jak dalej nie będę wiedział, co zrobić,

Panama Joe (lub Pedro) narodził się roku 1983. Jego ojciec miał lat 16.

Montezuma's Revenge szybko stała się jedną z najpopularniejszych gier na „małym” Atari.



ściągnę z Netu rozwiązanie” jest przy tym, co musieli przejść poszukiwawcy skarbów Montezumy, kaszką z mlekiem.

A jednak te niedopuszczalne z punktu widzenia dzisiejszych, rozpieszczonych graczy trudności (bo ile razy można w recenzjach przeczytać narzekania np. na zbyt małą liczbę miejsc do save'owania?) wtedy nikogo nie zniechęcały. Wręcz przeciwnie: traktowano to jako prawdziwe wyzwanie, a Montezuma's Revenge szybko stała się jedną z najpopularniejszych gier na „małe” Atari i...

There's no treasure!

...I tylko jakimś dziwnym trafem nikt nie mógł odszukać tego przeklętego skarbcza... I nie znał nikogo, kto by ów skarbiec odnalazł... Ani nawet nikogo, kto słyszałby o kimś, komu by się udało. Sytuacja ta nie zmieniła się przez lata. Ludzie powoli zapominali o grze, której nie mogli ukończyć. Zbyt słabo szukali? Może wszyscy przegapili jakieś sekretne przejście? Może nie odkryto którejś części labiryntu? A może skarby Montezumy po prostu nigdy nie istniały?

Dopiero po kilkunastu latach gryziony wyrzutami sumienia Robert Jaeger przerwał milcze-

nie i wyjawiał światu mroczną tajemnicę atarynkowej Zemsty Montezumy. Kluczem do rozwiązania zagadki było wydanie przez firmę Parker Brothers wersji okrojonej Preliminary Monty. Preliminary to po angielsku „wstępny”, co sugerowało, że produkt ten stanowi zaledwie próbkę, rozgrzewkę przed „prawdziwą” zabawą, jednak o planach tych nie został poinformowany autor! „Skoro już wydali Montezumę, zostawiłem go w spokoju i zajęłem się innymi rzeczami. Nie kończyłem tego projektu, bo wiedziałem, że Parker Brothers potrzebował tylko wersji skróconej. Tymczasem wkrótce ktoś od nich wydał mój oryginał, mimo że kod był niepełny. W grze nie było skarbcza, więc nie było i zakończenia” – wyjawiał wreszcie Robert, i tak jeden z największych sekretów w branży przestał być sekretem...

Okazało się, że za ponury los graczy, którzy poświęcili mnóstwo czasu na próby przejścia gry nie do przejścia, nie odpowiada wcale, jak podejrzewano, kłótwa azteckiego władcy, lecz niechlujni wydawcy.

Bez happy endu

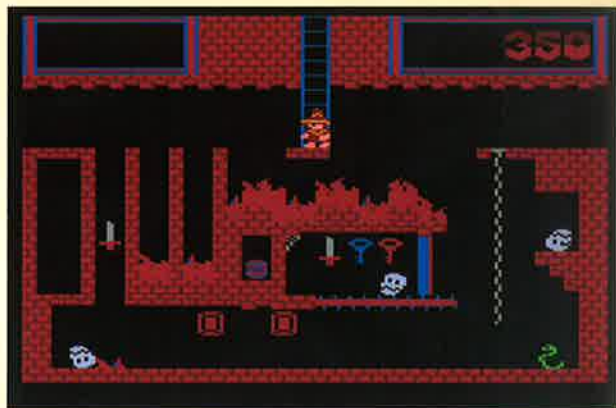
Cóż. W historii tej nie ma happy endu. Pedro (lub Joe) nigdy nie odszukał skarbów Monte-

O GRACH INACZEJ



zuma, a jego kości zapewne do dziś leżą w jednym z korytarzy grobowca, w którym zamiast bogactwa znalazł on tylko cichą śmierć i zapomnienie.

Znaczące, że gdy w roku 1998 na komputerach PC pojawia się gra Montezuma's Return (z podobnym błędem po wypełnionym pułapkami labiryncie, lecz już w trójwymiarowym wydaniu FPP), jej bohaterem jest niejaki Max Montezuma (tak, pochodzący z TYCH Montezumów). O nieustraszonemu poszukiwawcy przygód, przez niektórych zwanym Panama Joe, a przez innych Pedro, nikt już nie wspomina... [GDA]



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW CD-ACTION 10/2005

3-miesięczne prenumeraty CD-Action otrzymują: Ireneusz Szczepaniak, Pogwizdów; Kłama Łukasz, Ciasna

Konkurs Constantine: Krzysztof Baran, Pruszków; Bartosz Micyk, Charsznica; Bartosz Bawolek, Ślubi-ce; Paweł Krysiak, Kutno; Michał Tomczak, Gostyń; Arkadiusz Firmanty, Koszalin

Konkurs Codename Panzers: Konrad Szczucki, Wałbrzych; Daniel Warnowski, Gdańsk; Paweł Karpicki, Stargard Szczeciński; Michał Lewandowski, Ciechanów; Piotr Król, Zabrze; Alexander Nieszczał, Dąbrowa Górnicza; Michał Oblizajek, Poznań; Norbert Nowak, Choszczno; Łukasz Matysiak, Sobieszka; Marek Mikołajczak, Poznań; Zbigniew Grudziński, Poznań; Piotr Szalota, Zbąszyń; Michał Błoński, Małogoszcz; Michał Zienkiewicz, Suwałki; Łukasz Pietruszka, Budzisz; Mikołaj Dąbrowski, Nowe Miasto nad Pilicą; Sebastian Dziemierz, Wrocław; Mariusz Szeliga, Nisko; Kacper Kaczyński, Warszawa; Dorian Fijak, Bielsko Biala; Maciej Bereza, Opole; Kamil Dowiad, Tychy; Krzysztof Łazowski, Wrocław

Konkurs MetalHeart Bunt Replikantów: Jacek Pelec, Rzepin; Przemysław Banasiak, Rusiec; Mariusz Rutkowski, Gorzów Wlkp.; Marcin Niedbałec, Zielona Góra; Grzegorz Karaszewski, Olsztyn; Łukasz Piotr Szwed, Wrocław; Łukasz Niebudek, Jastrzębie Zdrój; Tomasz Biel, Pruszków; Tobiasz Widliński, Toruń; Marcin Marzur, Warszawa; Maciej Pruchnicki, Lublin; Ireneusz Buc, Rumia; Michał Adamski, Mirzec; Damian Rajczakowski, Bolestawiec; Tomasz Szewczyk, Warszawa; Dariusz Urbaniak, Chmiel; Kamil Cholej, Koszalin; Radosław Jankowski, Konstancin-Jeziorna; Paweł Tarkowski, Radzyń Podlaski; Dukielski Dariusz, Siedlce; Łukasz Włodarski, Żyrardów; Marcin Wierzbicki, Knurów; Michał Michalski, Tarnowo Podgórne; Piotr Wójcik, Łódź; Michał Zdunek, Dębogórze; Hubert Jassel, Żydowo; Marcin Wilczyński, Piaseczno; Agata Garbarczyk, Nowy Dwór Mazowiecki; Michał Tyc, Nowy Tomyśl; Bartłomiej Stachurski, Pruszków; Łukasz Rutcki, Płock; Teresa Mitura, Mielec; Maciej Dywel, Piła; Krzysztof Stręcioch, Kalety; Jan Kopczyk, Krzymów; Krzysztof Zajchowski, Przemyśl; Łukasz Bylica, Świdnik; Rafał Stec, Jazowsko; Jacek Kurkowski, Trzebinia; Patryk Sokół, Konin

Konkurs FEAR: Zbigniew Parada, Częstochowa; Bartosz Szybor, Błonie; Konrad Lewandowski, Rafał Janowski, Łęczna; Adrian Pliszka, Olszyna; Przemysław Humański, Bydgoszcz; Krystian Papski, Świnoujście; Jan Musioł, Tychy; Piotr Chęćek, Dębica; Dariusz Hejna, Gdynia; Grzegorz Grela, Sosnowiec; Stanisław Siciński, Warszawa; Piotr Froncowiak, Baranów; Grzegorz Zagańczyk, Legnica; Kamil Waśniewski, Krynica Morska; Tomasz Drzymała, Bogatynia; Wojciech Wróbel, Radom; Mateusz Kowalik, Małków; Sergiej Kurlak, Szczecin; Tomasz Mądrala, Gdynia; Piotr Chęćek, Dębica; Marcin Czyżewski, Sępólno; Patryk Waliszewski, Toruń; Mikołaj Stencel, Warszawa; Piotr Włoch, Ożarów Mazowiecki; Andrzej Ceglarek, Chełm; Dariusz Dusiński, Grójec; Krzysztof Krajce; Bogadźca; Paweł Hofman, Cieszyń

Konkurs Logitech: Waldemar Podjaski, Tczew; Stanisław Dziekański, Bystra

Konkurs Apollo: Łukasz Hauk, Warszawa

Gry wymieniane w tekście:

www.i-rpg.net – Imperium
 www.redoran.net – Redoran
 www.bruinena.net – Bruinena
 www.hondziak.inten.pl/crondor – Crondor

BARTEK „OMEN SANNARIN” FIGURA | WYOBRAŹNIA REQUIRED!

TEKSTOWE MMORPG?



Okres świąt to kolejne premiery znakomitych gier i urządzeń służących wyłącznie rozrywce. Ale jak można się ratować w momencie, kiedy wisi nad nami czas „martwicy” u producentów i wydawców? Ja odnalazłem się w bezpłatnych, tekstowych grach typu MMORPG (kiedyś to zwały się one MUD-ami, wieloosobowymi lochami, ale teraz każdy chce stworzyć WoW-a... – dop. Allora). Są to programy tworzone przez graczy dla graczy.

Szkarłat słońca dotykał już ostatkami sił korony drzew pobliskiego lasu, a jego krwista tarcza ustępowała miejsca zalegającej ciemności, kiedy dostrzegłeś w oddali ogromne wrota. Z daleka wydawały się mniejsze, jednak w miarę jak się do nich zbliżałeś, ogarniało cię coraz większe zdziwienie – mury i brama były imponujące! Noc okryła okolicę barwą czystej

Eddingsa, w których to rycerze i magowie przemierzają świat, powinien odwiedzić www.i-rpg.net lub www.redoran.net. Czucie, że świat wykreowany przez mistrza Tolkiena jest waszym drugim domem? Nieśmiertelna rasa elfów, poczciwi hobbici, waleczni Rohimirowie i okrutni orkowie to stworzenia, które chcecie spotkać?

W takich grach właściwie nie istnieją ŻADNE ograniczenia!

czerni. Dreszcz przeszył twoje ciało na samą myśl o nodogu pod niebem, które tchnęło złem. Słyszałeś odgłosy lasu, lecz dziś nie były one uspokajającymi dźwiękami cudownej przyrody – zapowiadały coś, co miało odmienić twój los na wieki. Rozmyślania i dźwięk nuty strachu w twym sercu przerwał cichy głos.

Złakniony doświadczenia i umiejętności gracz ma do wyboru wiele adresów. Jeśli jego pasją są światy rodem z książek Davida

Marzycie o podróży do Minas Tirith, lasu Fangorn lub Isengardu? Jeśli za każdym razem odpowiadaliście „tak”, czym prędzej wpiszcie w pasek adresu waszej przeglądarki www.bruinena.net i tam szukajcie sposobów na zwycięstwo.

Czy wasze miecze ciągle nurzają się w krwi potworów? A może czucie, że władający magią czarodzieje i magowie powinni zabijać potężne smoki, a wy chcecie im w tym pomóc?

Ciągle nie? To może profesja kowala, który – mimo że jest słabszy w walce, silniejszym od siebie dostarcza potężnych broni i magicznych pancerzy? Wydaje mi się, że każdy czuje w swym sercu, którą drogą powinien podążyć – i przy tworzeniu postaci dokona właściwego wyboru. Możliwe, że chcecie spróbować sił w każdym zawodzie bądź zajęciu. Nic nie stoi na przeszkodzie – w Redoranie możecie być wojownikami, w Imperium – bardem, Crondorze – kowalem i na końcu czarodziejem w Bruinena. W każdym z tych światów macie szansę stać się najlepszymi, za każdym razem grając kim innym.

Na pierwszy rzut oka gry te mogą się wam wydać podobne, ale to tylko pozory. Fakt – większość z nich robiona jest na silniku Valheru, choć Imperium działa na silniku autorskim, ale zapewniam, że admini każdej z nich starają się jak mogą, aby ich światy były jak najbardziej oryginalne i niepowtarzalne. Oddają w ręce graczy kolejne moce i przedmioty, dają możliwość wykazania się nowymi umiejętnościami, a naszym dzielnym wojom i magom udostępniają kolejne miejsca do nabijania doświadczenia, znajdowania złota i okrywania się wieczną chwałą. **Identycznie jak w pudełkowych wersjach Sacred, Diablo, Dungeon Siege, a wszystko to za darmo.**

– Witaj, chłopcze – usłyszałeś, i nim zdążyłeś uczynić cokolwiek, przed Twymi oczyma ukazał się starzec w szacie tak jasnej, że wydawało Ci się, iż ciemność ucieka w poślachu przed jej blaskiem.

– Witaj – odpowiedziałeś zaskoczony.
 – Boisz się... – odrzekł starzec głosem, który pozbawiony był jakichkolwiek emocji, lecz jednocześnie naznaczony mądrością.

Tym, co odróżnia dziś opisywane gry od wyżej wymienionych przebojów, jest **grafika, a raczej jej... brak**. Nie uświadczymy tu zaawansowanych efektów cząsteczkowych i fizyki made by Havok 3.0. **Tu liczy się tylko nasza wyobraźnia.** Opisy pojawiające się na ekranie mają nasz umysł jedynie nakierować na właściwe tory – reszta należy do nas. Musimy wczuć się w to, co robimy – i troszkę pogimnastykować wyobraźnię, bo od narzucania nam obrazów i woli reżysera są film i telewizja,

a właśnie w grach fabularnych i książkach mamy możliwość swobodnego modelowania przedstawionej rzeczywistości na własny użytek i według własnego konceptu.

W tym momencie pewnie kilka osób zdziwi się, jak coś takiego może istnieć – bez grafiki i dźwięków (ich również nie ma). **Czy po wejściu na Google oczekujecie feerii barw i wesołych melodyjek?** A te gry to są tylko strony internetowe; korzystanie z nich ma być możliwe nawet dla modemowców.

Inni mogą powiedzieć, że w dobie kart działających w trybie SLI i technologii 64-bitowej bądź HT w procesorach to porządna, przykuwająca oko grafika decyduje o powodzeniu produktu. Takich też postaram się przekonać, że niekoniecznie: w listopadzie ubiegłego roku kupilem bardzo mocny sprzęt i cieszyłem się jak dziecko widząc jakością, ostrością i płynnością wyświetlanego obrazu. Ale w czerwcu AD 2005 w domu pojawił się Internet przez stałe łącze radiowe – straszny stwór, tak swoją drogą – i teraz cała moc obliczeniowa przeznaczana jest chyba na olśniewającą grafikę Pulpit i okna Opery, bo o grach jakoś zapominam. Obecnie to Earth 2160, Sudeki i najnowsze dema są dla mnie przerwą od „tekstówek”, a nie odwrotnie. Według mnie, to właśnie świadczy o ich mocy i przyjemności, którą można z nich czerpać.

Myślicie, że takie gry szybko się kończą, bo to tylko ubogie strony internetowe? Powiem tak: **w takich grach właściwie nie istnieją ŻADNE ograniczenia!** Poziom, umiejętności, moce i ostateczny kształt postaci mogą być ciągle modyfikowane lub windowane do niespotykanych wartości.

Kilka przykładów. Niedawno zakończona IV Era Imperium miała gracza na **1070 (sic!) poziomie**. Najlepszym kowalem całej gry był wojownik, który wykluwane przez siebie, za każdym razem lepsze bronie przyszedł po coraz niższych cenach, co przecież jest tak rzadko spotykane w naszym świecie. Ale tu mamy świat fantazji i możemy robić to, na co mamy ochotę, w granicach rozsądku oczywiście.

– Ja... nie, nie boję się! – odpowiedziałeś urażony.
– Uciekasz...
– Nie!
– Błądzisz...

Jak w życiu, tak i w grach, obowiązują kodeksy oraz regulaminy. Pewne zachowania są dozwolone, inne surowo zakazane. Za złamanie obowiązujących praw grożą oczywiście kary: utrata złota, ograniczenie dostępu do niektórych lokacji, a w skrajnych przypadkach skasowanie konta lub nawet uniemożliwienie grania z danego IP (ban na IP). Każda gra ma odpowiednie osoby zajmujące się porządkiem i pilnujące, czy wszyscy gracze postępują „fair”. Jeśli wykroczenie jest niewielkie, dostaje się upomnienie i prośbą: jesteśmy o zaprzestanie nieuczciwych działań. Jeśli większe – kary rosną wprost proporcjonalnie do wielkości szkodliwości społecznej czynu – czyli tłumacząc z krasnoludzkiego – im bardziej będziemy „psocić”, tym mocniej zostaniemy ukarani. Ale nie chodzi o to, by od razu znaleźć się na czarnej liście. Normalne zachowanie gwarantuje nam spokój i brak zatargów z władzami.

– Starcze, czego chcesz ode mnie? – krzyknęłaś
– nie wiesz, kim jestem i dokąd zmierzam!
– A czy Ty to wiesz...? – zapytał starzec i zniknął.

To, co mnie najbardziej uderza w grach tego typu, to fakt, kto je tworzy. Najczęściej są to ludzie młodzi, a w niektórych przypadkach mający jeszcze sporo czasu na osiągnięcie magicznej bariery dorosłości – 18 lat. Jako przykład: **dwaj administratorzy Imperium mają 14 i 16 lat**, a razem z kilkoma osobami do pomocy tworzą grę dla... 2 tysięcy osób. (tyle było w sumie zarejestrowanych na serwerze, gdy sprawdzaliśmy ten tekst, co przy 4 milionach graczy w WoW-a bardzo dobrze ilustruje różnicę pomiędzy MUD-ami – Multi User Dungeon – a MMORPG – Massive Multiplayer Online RPG. Bo w MMORPG 2000 osób to gra w jednej chwili na każdym z wielu serwerów... – dop. Allora) Co jeszcze ciekawsze, w zasadzie każdy gracz może tworzyć takie gry!

Ilu z was pomagało przy Diablo? Czy ktoś widział Sacred od kuchni? Właśnie – a tu możecie być twórcami własnych światów bądź dołączyć do grona zarządzających tymi istniejącymi! Nie za nic oczywiście: biegła znajomość języków programowania i smykałka do kreowania światów fantasy to podstawa. Jednak to i tak łatwiej niż wyjście



w pierwszym składzie Blizzarda.

Nie umiecie programować i sądzicie, że będziecie tylko biernymi odbiorcami narzuconego wam świata? **Mylicie się!** Władcy krain, które przyjdzie przemierzać waszym bohaterom, co chwilę organizują różnego rodzaju konkursy: a to na pomocnika władcy w Red-oranie czy stworzenie własnej lokacji w Imperium – czyli jest szansa, że wykreowane przez was miejsca staną się integralną częścią gry, po której chodzą będą inni gracze. To już wielki prestiż i duma, a jeszcze za to złoto dają. :D

Wszystkie strony, o których dziś mówimy, mają własne, zewnętrzne fora. To bardzo ważne, bo to na nich możemy swobodnie podyskutować na tematy luźno (bądź wcale) związane z fantastyką, poczytać opowiadania innych graczy, zapoznać się z obecnymi konkursami albo zobaczyć zwycięzców tych zakończonych, zadać pytanie i czekać na odpowiedź od bardziej doświadczonego gracza, a nawet zgłosić swoją propozycję zmian, jakie – według nas – można wprowadzić a tym samym umilić i uatrakcyjnić rozgrywkę. Jeśli **wasz pomysł okaże się dobry, bardzo możliwe, że parę dni później znajdzie się w grze i tym samym stanie się częścią mechanizmu, który wpływa na jej kształt.**

Oszołomiony i rozdrażniony stałeś przed olbrzymią bramą, kiedy usłyszałeś, że jej

skrzydła rozwierają się przed tobą. Zrozumiałeś, że to tutaj spełni się twoje przeznaczenie, przed którym uciekałeś, to tutaj wiodły bezdroża twojego życia, do... Imperium.

Zatem jeśli czujecie, że potraficie grać w gry nieobsługujące żadnej wersji pixel i vertex shadera, a wasze umysły swobodnie płyną po szerokich akwenach fantazji, gorąco zapraszam pod podane wcześniej adresy. **Dajcie się wciągnąć raz, a nie pożałujecie.** Przekonacie się, że oprócz długich przygód i wypraw w nieznane możecie poznać też niezwykle ludzi, których również przyciąga fantazja, a możliwość walki ramię w ramię z dobrym kumplem powoduje, że zechcecie wracać tu jak najczęściej i spotykać się w którejś z krain!

Do zobaczenia na rozdrożach przeznaczenia! **[CDA]**



Internetowe dialogi

– Za 10 dni wyjeżdżam turystycznie do Moskwy. Proszę o praktyczne porady. Co zabrać, na co uważać, a co przywieźć?
– Jak ci się uda przywieźć głowę z powrotem – to będzie dużo.
– Zabierz kałacha dla obrony i uważaj na innych ludzi z kałachami.
– W tramwajach ustępuj miejsca niedźwiedziom – w przeciwnym razie mogą się rozłościć!
– Zabierz ze sobą koniecznie Iwana i Delfina... A wracaj bez nich.

– A w Tychach psa porwało.
– UFO czy chińskie dziecko?
– To musiał być widok, jak go porwało, ale sprawny chirurg pozszywa go w 4 godziny, i po kłopotcie.
– To w Tychach są latające psy?
– Tam jest Strefa 51.
– Widziałem. Aż mu czapka z orzełkiem spadała.

– Mam pytanko, jeśli ktoś włącza film i ma głos na kompie, ale nie ma obrazu, to co mu brakuje??
– Monitora?

– Nie kupujcie alufelg na Allegro! Wygrałem licytację i koleś mi napisał, że muszę poczekać tydzień, bo musi zlokalizować samochód z takimi alusami w Wawie.

– CHOMIK – to dopiero jest niebezpieczny zwier. Kumpel ma takiego zamiast swojej dziewczyny i co on z nim wyprawia, to serce staje!
– Hej, jak on wytrzymuje bez dziewczyny, to ja nie wiem, ale jak chomik zastępuje mu dziewczynę? To jest dziwne.
– Da się wytrzymać, ale trzeba owinać chomika taśmą klejącą, żeby się nie rozleciał.



Autentyki

Rozmawiamy z siostrą. Opowiada o ostatnim weselu, które filmowała. Wesela lokalnej świetnej partii, straconej na zawsze w objęciach dwudziestopięciolatki... Siostra mówi do mnie:
– Ale ty wiesz, ile on ma lat? Rocznik 1965!
– No to co? Nie dość, że przystojny, zadbany, z kasą... W metrykę mu pewnie nie zaglądała...
– No, ale dałabyś mu czterdzieści?!
– Ja bym mu dała nawet pięćdziesiąt razy, gdyby się potem ze mną ożenił...

W ramach poprawienia permanentnie obłędnego nastroju, poszłam se do zaprzyjaźnionego salonu piękności. A tam mnie ostrzygli i zmienili radykalnie kolor owłosienia głowowego z idiotycznego blondowatego na interesująco czekoladowy.
– No, wreszcie jakiś wyraz – zachwyciła się mną fryzjerka. – Teraz pani jest taka zimna suka.

Dialog między matką a córką (lat ok. 6) w sklepie zoologicznym. Rzecz się dzieje przed akwariami z chomikami.
C: Mamo, mamo, kup mi chomika!
M: Nie, nie kupię.
C: Mamo, mamo, ale kup, proszę.
M: Nie, nie ma mowy.
C: Ale dlaczego?
M: Bo już trzy zabiłaś!!!

Siedzę ja sobie z koleżanką i miałyśmy problem z przetłumaczeniem z niemieckiego jednego tekstu. Dzwonię więc do siostry mieszkającej w Niemczech. Siostra uradowana odbiera telefon, ja się z nią witam i wypalam z miejsca, o co mi biega. Ton głosu ochłodził, powiedziała mi zwięźle, co chciałam wiedzieć – i się rozłączyła. Za sekund pięć dostaję smsa o mniej więcej takiej treści: „Przepraszam, że nie mogłam z tobą rozmawiać, ale jestem zajęta swoim przyjęciem urodzinowym. Dzięki, że jak zwykle pamiętałaś”. No, wredna jestem z natury, więc odpisałam: „Pamiętałam oczywiście, ale myślałam, że w tym wieku to już nie chcesz, żeby ci wypominać”.

To akurat z uczelni, na którą kolega uczęszczał swego czasu. Jakies nauki polityczne. Pan profesor omawiał warunki do zaliczenia egzaminu końcowego:
– Zaliczenie będzie zależało od dwóch warunków – zaliczenie materiału to 50%, a drugie 50% to to, czy was po prostu lubię.
Na głosy sprzeciwu odrzekł:
– Ale o co chodzi? Przecież to są zajęcia

z polityki, a na tym właśnie polega polityka.

Niedawno znajomy, który powrócił z kraju Albionu, gdzie ostro trenował język i zarabiał ciężko pieniądze, opowiadał mi, jak to pracował na lotnisku w dziale 'lost property' – taki odpowiednik polskiego biura rzeczy znalezionych. Wiadomo, ludzie gubią różne rzeczy, komórki, laptopy, walizki – to standard. Ale zdarzają się ci nieprzeciętni. I tak powstał w ich 'lost property' ranking tych najwybitniejszych.

III miejsce zajmuje Brytyjczyk, który wypłacił z bankomatu 200 funtów, zabrał kartę, ale zapomniał zabrać gotówki.

II miejsce to znaleziony przez stewardesę 5-litrowy baniak ze święconą wodą.

I miejsce to człowiek, który zgubił na lotnisku... własny wózek inwalidzki.

Notabene nie odebrał go do dzisiaj.

Biegłam ja sobie raz pewnego takim uroczym kawałkiem mojej prowincji... Zatrzymuje się koło mnie samochód z białymi blachami (było to lat temu wiele – nasze były tylko czarne), wyziera zza otwartej szyby całkiem sympatyczna męska twarz i pyta:
– Sprechen Sie Deutsch?
No, że ja szprechen nie bardzo, więc pokręciłam bezradnie głową... Na to facet niezrażony:
– Do you speak English?
No jak se pomyślałam, jaką ja angielszczyzną do niego zagadam, też pokrę-

ciłam głową... Ale myślę se, że przecież facet wyniesie z Polski obraz tłumoka językowego... wstyd. No, jak gadał po niemiecku i angielsku, to po francusku na pewno nie umie! Więc wyuczonym gdzieś z telewizji cudnym akcentem pytam gościa:
– Parlez vous francais?
Gość szczęśliwy, rozradowany woła:
– Oui, Oui!!!
Na to ja z rozbijającym (rozpaczliwym) uśmiechem:
– Ale moi non...

Opowiadała mi to koleżanka, jej z kolei – znajoma... Działo się to 1 listopada. Ta znajoma z rodziną stała przy grobie na cmentarzu i podeszła do nich jakaś babcia z córką i kilkuletnią wnuczką. Zapytały grzecznie, czy mogą na tym grobie postawić zniczek, bo one nie są z Lublina i nie mają nikogo bliskiego na żadnym lubelskim cmentarzu. Oczywiście znajoma wyraziła zgodę. Po wszystkim wnuczka, z pretensją w głosie, powiedziała:
– Umrzyj wreszcie, babciu, to i my będziemy miały gdzie lampki zapalać.

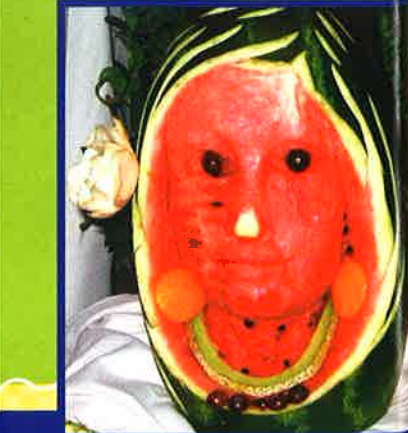


Dialogi z czatów

<amandagg> siemaaa, z kad klikaci?????
<Loki> z tond
<ramirez> z tamtond
<Vesuvio> Ze wszond
<Dis> Z nienacka
<bercik> Z komputra
<amandagg> dziwne miasta
<amandagg> to nie ma rzadnych ziomek z wawy???

<napalony23> Teraz całuję twe usta...
<napalony23> ...i szyję
<kasia18> Co szyjesz??

<Gosqa> Dzięki karina ze mi nic nie powiedziałaś ze miałas wypadek :/
<Rinka> bylam nieprzytomna w szpitalu
<Gosqa> i myslisz ze to cie usprawiedliwia zeby mi nie powiedziec odrazu?!



Z czego śmieją się Rosjanie?

W związku z zamieszkami rasowymi Rosja wysłała do Francji pomoc humanitarną – tysiąc skinheadów.

W ramach tłumienia zamieszek Francuzi postanowili się odgradzić od osiedli arabskich budując osiedla żydowskie.

Stolica Francji będzie się odtąd nazywać... Al-Paris.

– Dlaczego niemieckie samochody są lepsze od francuskich?

– Bo Turcy pracują lepiej niż Arabowie i Murzyni.

– Pamiętasz? Mówiłeś, że jak nastanie ten

czarny dzień, gdy wszystko się będzie waliło i znikąd nie będzie ratunku, to mogę się zwrócić do ciebie o pomoc... Właśnie ten dzień nadszedł.

– Oczywiście, że dotrzymam słowa. Proszę, to jest mój ostatni nabój.

– Poznam kobietę po 30.

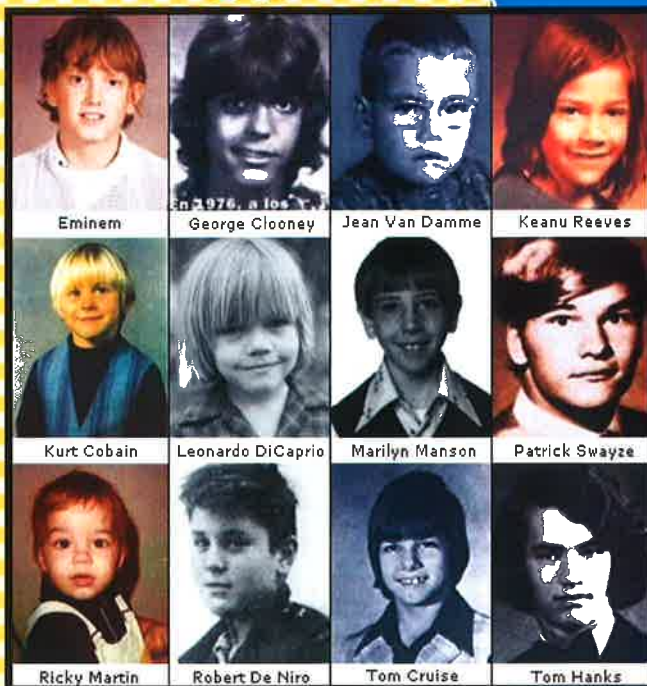
– Dolarów czy euro?

Rosyjski astronom dokonał niesamowitego odkrycia. W gwiazdozbiornie Wielkiej Niedźwiedzicy znalazł jeszcze jedną gwiazdę. ONZ-etowska Komisja ds. Kosmosu postanowiła, że od pierwszego grudnia tego roku gwiazdozbiór ten będzie nosił nazwę „Wielki Niedźwiedź”.

Pewien facet dostał upragnioną wizę do USA i po wielu przygotowaniach i ciężkiej podróży stanął w końcu na gościnnej ziemi amerykańskiej. Ponieważ był już późny wieczór, postanowił znaleźć miejsce w jakimś niedrogim hoteliku. Złapał książkę telefoniczną, wykręcił numer i gdy usłyszał głos recepcjonisty, powiedział:

– Hi! I would like to order a small apartment in your hotel... But there is one, little problem. My English is very bad, so, please, answer me VERY, VERY slow, do you have free one?

– Nnnnnnooooo! – odpowiedział BARDZO powoli pracownik hotelu.



Nie rób tego w domu!

Kiedys (miałem około 10 lat) kolega urządzał ognisko. Chwilę wcześniej oglądałem start olimpiady i zaciekała mnie pochodnia olimpijska. Umówiliśmy się z kolegą, że zrobimy taką samą i też będziemy z nią biegać. Pochodnia wyglądała następująco – zwinięte w rulon stare gazety sklejone taśmą, dużo benzyny. Po chwili okazało się, że pisma nie nasiąkły i że nalało mi się na plecy... Szkoda tylko, że kolega już zapalił pochodnię... Skończyło się to łysiną, spaleniem polara i skręconą kostką, gdyż jak się zapaliłem, zacząłem biegać w kółko i się przewrócić.

Mój ojciec żył w pięknych czasach, gdy po każdej orce na powierzchni ziemi wydobywały się niezliczone niewybuchy z II wojny światowej. Pewnego dnia idąc z grupą kolegów znaleźli granat. Po chwili namysłu, co z nim zrobić, ktoś zadał pytanie:

– Kto umie się tym posługiwać?

Mojemu ojcu zaświtało, że coś tam widział na filmach i podniósł rękę. Dostał granat do rąk, wyjął zawleczkę, krzyknął:

– Raz, dwa, trzy! – rzucił go i wydał komendę: – Padnij. Wszyscy momentalnie padli płackiem na ziemię i czekają, czekają, czekają. W końcu zdecydowali się go poszukać. No więc szukają, szukają, aż nagle słychać radosny okrzyk:

– Mam, znalazłem! Mam! – i ukazuje się chłopiec biegnący z granatem w rękę (odbezpieczonym), radośnie nim potrząsując! Dobiegł do grupy, mój ojciec wziął od niego granat, wsadził zawleczkę w odpowiednie miejsce i z tekstem:

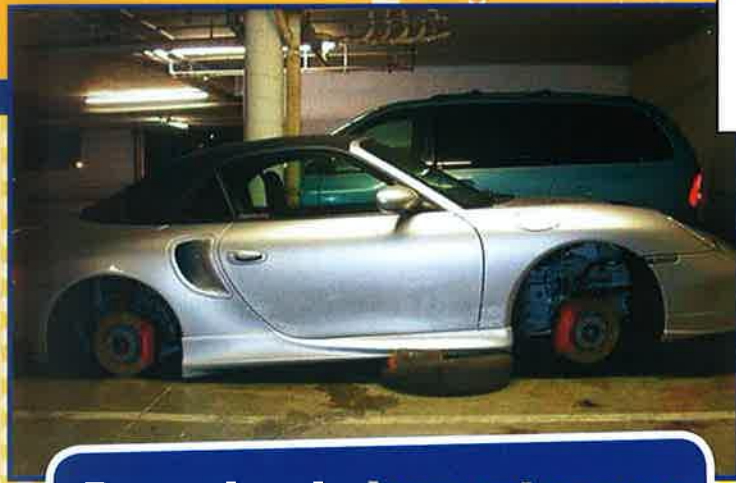
– Zabezpieczony! – i uśmiechem na ustach wsadził go sobie za pasek spodni. Całą grupką ruszyli dalej...

Kiedy miałem lat naście, pracowałem na polu golfowym jako caddy – taki nosiciel kijów. Któregoś weekendu było zimno i mgliście, graczy jak na lekarstwo. Poszliśmy zatem do naszego kierownika, który jednocześnie był instruktorem gry w golf, by udzielił nam lekcji. Poszliśmy na pole treningowe, kierownik wziął kijaszek, ot, 41 (metalowa czwórka), czyli średni kaliber. Jeden z kolegów chciał się z bliska przyjrzeć uderzeniu. Za bardzo z bliska. Stanął za instruktorem, gdy ten wykonywał zamach. Tak niefortunnie, że główka kija na krańcu łuku znalazła się w jego szczękę. Rezultat: 4 zęby poszły od razu, piąty trzeba było usunąć, bo też był uszkodzony. O pęknięciu szczęki nie wspomnę. Od tamtego czasu nikt nie chciał brać lekcji golfu... A kolega powinien się cieszyć, że instruktor nie machał jedynką drewnianą (tzw. driverem) służącą do najdłuższych uderzeń – siła rażenia dużo większa...

Jako dziecko bardzo żywe i radosne (tzw. żywe srebro) trudno było mnie upilnować. Matula dokazywała cudów, miała oczy z tyłu głowy i wszędzie, ale jeden, jedyny raz jej się nie udało. Mieszkaliśmy na 4 piętrze w bloku. Pełnia sierpnia, zaduch i upał. Żeby nie zostać usmażonym żywcem, pootwierano wszystkie okna, także drzwi od balkonu. Matula myła naczynia, ojciec coś tam naprawiał w pokoju... Wszyscy zapomnieli o trzyletnim szkrabie, który jak raz był wyjątkowo cichy i spokojny. Aż tu nagle... Mamusia podniosła oczy znad zlewu i spojrzała w okno, z którego był pełny widok na balkon. Ujrzała swoje dziecko siedzące na barierce nogami w dół, z zapalonym wyginającym się, próbującym z bliższej perspektywy zobaczyć, co dzieje się na dole. Wszystko, co pamiętam z tamtego czasu, to nieludzki wrzask, piękny sprint ojca z pokoju na balkon, złapanie trzyletniej „pocielchy” za fraki w ostatniej chwili i to, że przez długi czas nie mogłam usiąść.

U mojego sąsiada na podwórku stała kiedyś okazała czeresnia i pewnego razu tata nabrał ogromnej ochoty na pyszne owoce. Sąsiad wyraził zgodę na szaber, więc wzięliśmy drabinę i udaliśmy się pod rzeczne drzewo. Niestety drabina nie była zbyt długa, a dolne partie czeresni zostały już dokładnie opędzane przez dzieciaki sąsiada, więc tata zaczął się wspinać po gałęziach. Ojciec nigdy nie był kurduplem, a z wiekiem zaczął jeszcze nabierać ciała tu i ówdzie, cierpiąc na zaawansowaną miażdżycę (tzn. kiedy siada, brzuch miażdży mu interes), więc któraś gałązka musiała się złamać. Zleciał z drzewa tak komicznie (po drodze zaliczył trzy gałęzie i obrót o 180 stopni), że razem z sąsiadem popłakaliśmy się ze śmiechu. Tata zerwał się jak sprężyna, nazwał mnie podrzutkiem, a sąsiada łusą świnią, a następnie z całej siły kopnął w drzewo. Jeśli ktoś byłby zainteresowany, to właśnie w taki sposób prosto z łatwością się pęknięcie kości śródstopia i 6 tygodni zwolnienia lekarskiego.





Przysłowia komputerowe

Jeden Celeron kompa nie czyni.
Nie wywołuj przerwań z BIOS-u.
Mądry Polak po errorze,
Jak trwoga – to do serwisu.
Nie wszystko dioda, co się świeci.
Gdzie dysków sześć, tam dużo formatowania.
Komu w drogę, temu laptop.
Na twardzielu dioda gore.
Co dwie kopie, to nie jedna.
Tam, gdzie deamon mówi „shutdown”.
Z próżnego i recover nie odzyska.
Tapetka z RAM-u, Windows hej!
Co wolno Adminowi, to nie Użytkownikowi.
UPeeSy strzelają, Admin baty znosi.
Nie chwal systemu przed pierwszym padem.
Ciagnie się jak backup nad ranem.
Gdyby Pani nie skakała, to by kabli nie wyrwała.
Dopóty dysk dane nosi, póki mu bootsector nie padnie.



Dzieciaki

Mój znajomy Darek ma dwie córki (6 i 8 lat), dziś opowiedział mi ciekawą historijkę:

No i słuchaj. Wrócamy z McDonaldsa. Małe szamają Happy Meale, typowy polsko-rodzinny weekend, aż tu nagle jedna ze szczerbatych pasczy zadaje pytanie:
– Tata, a kto to jest pedofil?

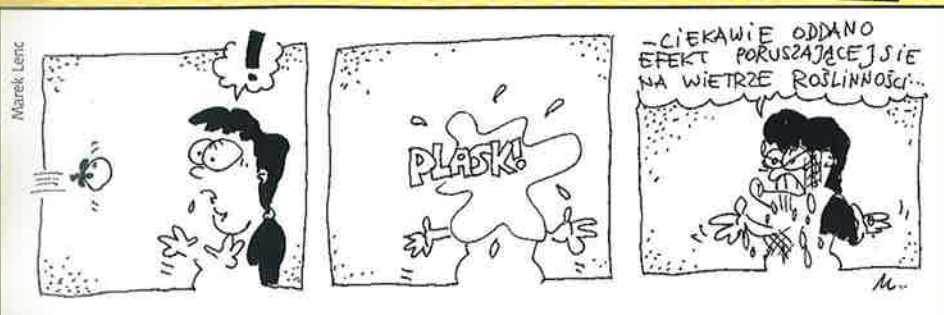
Cholera, nie ukrywam, że zaskoczyło mnie to pytanie. No, może nie zaskoczyło, ale nie wiedziałem, jak im odpowiedzieć, więc poszedłem na łatwiznę i wałęnałem, że jest to ktoś, kto bardzo krzywdzi dzieci... Po paru dniach było przedstawienie w klasie starszej. Jak już dzieciaki odegrały, co miały odegrać, moja o coś tam pokłóciła się z koleżanką, więc z góry zapowiedziałem konfiskatę PlayStation do odwołania, a ona w tym momencie wypala na oczach wychowawczyni, dzieci i rodziców z tekstem:
– Ale jesteście pedofil!!!

Analizuję treść listu mojej 7-letniej córki, jaki wystosowała do Św. Mikołaja:
– Córku, same najdroższe zabawki powybrałaś...
– Co się przejmujesz, mamo, przecież i tak nie ty płacisz!

Moja mała córka ostatnimi czasy przesiaduje zdecydowanie za dużo czasu przed TV oglądając najrozmaitsze kreskówki. Ostatnio Wika dorwała jakiegoś takiego „kartona” o kosmitach, asteroidach, dziwnych stworach i tych wszystkich innych dziwactwach. Siedzimy w pokoju, Wika zapatrzona w tę bajkę, ja wertowałam czasopismo, a siostra ze szwagrem wtuleni w siebie miziali się na kanapie. W momencie kiedy zatapiał się w kolejnym pocałunku, Wika wydarła się na cały głos:

– Ty... odessaj się od jej twarzy!!!!
Szwagier tak się przeraził, że siostrę zrzucił z kolan. Czerwony na twarzy i z tymi, no, kurwikami w oczach zbliżył się do Wiki:
– Co ty sobie wyobrażasz, smarkulo?!
Na co młoda wciśnięta ze strachu w kanapę zdołała wskazać tylko na ekran, na którym jakaś wielka kałamarnica siedziała na twarzy głównej bohaterki... Po ogólnym wybuchu śmiechu młoda rzuciła jeszcze ciętą ripostę:
– Swoją drogą, wy wyglądaliście podobnie.

U moich rodziców w domu mieliśmy małe przyjęcie. Starszyna za stołami, dzieci w drugim pokoju bawią się, jedzą słodycze i ogólnie zaczynają rozrabiać i się przekomarzać. I podczas chwili przerwy w rozmowach dorosłych słychać bardzo wyraźnie takie pytanie z pokoju dzieci. Julka pyta krzycząc:
– A wiesz, kto puszcza najbardziej śmierdzące bąki? Ciocia Ania!
Trzeba było widzieć minę siedzącej za stołem cioci Ani.



**Allegro**

Rejestracja



Sprzedaj



Moje Allegro



Szukaj



Usługi



Café

MARCIN „CAMPARI” SOŁTYS | ALLES GRO!

Znajdź przedmiot

Fenomen Allegro

Nareszcie można to powiedzieć z czystym sumieniem: Allegro stanowi jeden z największych komputerowych fenomenów w polskiej branży. Wydawać by się mogło, że status ten zarezerwowało już sobie Gadu-Gadu, tymczasem Allegro wciąż nasiąka zacnymi przymiotnikami: wygodne, tanie, praktyczne...

Matogo chyba warto pomyśleć przez moment, jak firma, która wystartowała zaledwie 6 lat temu i w trakcie pierwszych dwóch lat działalności mieściła się w dwupokojowej klatce, dzisiaj z taką klasą i stoickim spokojem odpięra ataki prawdziwego giganta w dziedzi-

mencie licytowanych towarów robi autentyczne wrażenie. Rzadko słychać o Allegro w kontekście łamania prawa, a jeśli już, to zazwyczaj z winy samych użytkowników (patrz ramka). Ci mają pełną swobodę co do sposobu płatności i w gąszczu dostępnych opcji (przelew, zapłata przy odbiorze, osobiste spotkanie itd.) znajdują wygodne rozwiązanie. Wreszcie zdołano wypracować efektywny system uczciwej sprzedaży produktów, oparty na pozytywnych bądź negatywnych komentarzach wystawianych przez internautów i dla internautów – i to on w dużej mierze przydaje portalowi wiarygodności.

Bezpieczeństwo bezpieczeństwem, ale serwis nie osiągnąłby silnej pozycji na rynku, gdyby nie wspomniany wyżej asortyment licytowanych przedmiotów. Na Allegro można bowiem znaleźć dosłownie wszystko – począwszy od niedojedzonych kanapek czy dwóch ton zgnitych dyń, sprzedawanych na aukcjach dla żartu, a skończywszy na peerelowskich podręcznikach na temat stosunków międzynarodowych. Szukasz nowej, zafolowanej płyty ulubionego zespołu? Używanego DVD z teledyskami czy konkretnym filmem? Ciuchów sprowadzanych ze Stanów? Nie ma sprawy, w całej Polsce prawie na pewno znajdzie się ktoś, kto akurat dostał „niechciany” prezent, który najchętniej wystąłby do Abu Dabi i dlatego wystawia go za śmieszłą kwotę. W olbrzymiej społeczności użyt-

Pomocy oraz od czasu do czasu przypominać o sobie charakterystyczną kampanią reklamową (jak ta prasowa, utrzymana w konwencji jaskrawego komiksu), konkurencja ma skromne szanse na dopadnięcie lidera. Istnieje jeszcze możliwość, że kiedyś serwis Polakom po prostu się znudzi i sami poszukają alternatywy, ale na ten wariant na miejscu dyrektorów konkurencji raczej bym nie liczył. Siła przyzwyczajenia klienta do produktu, a w tym przypadku dystrybutora produktów, potrafi być naprawdę duża. Czasem bez względu na pogarszającą się jakość świadczonych usług...

I podarować klientowi możliwości

W moim odczuciu jednak potęgę Allegro tworzą w największym stopniu wydarzenia medialne związane z witryną, takie jak licytacja trzech stron z partytury Jana Kaczmaraka, zdobywcy Oscara za muzykę do „Marzyciela” czy czarnego fiata 126p (wersja luksusowa), ofiarowanego byłemu premierowi Belce przez redakcję tabloidu „Fakt”. A także spektakularne kariery allegrowiczów. Dotychczas najgłośniej było o Bomberze-01, który rozpoczął działalność w portalu od sprzedaży samodzielnie naprawionego telefonu komórkowego. Zarobione pieniądze przeznaczył na kupno kolejnych towarów, sprzedawanych potem z odpowiednim narzutem. Dziś Bomber-01 wynajmuje osobny lokal-magazyn w centrum miasta. Do pracy „zatrudnił” rodziców i dziewczynę, bo sam nie był w stanie kontrolować wszystkich aukcji. Nic dziwnego, w ciągu miesiąca sprzedaje średnio 1600



nie handlu internetowego rodem z USA, tj. eBaya (dokładniej jego polskiej filii).

Najpierw wyczuć koniunkturę

Odpowiedź nasuwająca się po tak sformułowanym pytaniu brzmi: **Allegro było pierwsze**. Owszem, w 1999 roku mało kto przypuszczał, że w ciągu kilku lat Polacy rzucą się na elektroniczne aukcje, ponieważ kreując nową sieciową modę. Sceptycyzm ten wynikał ze ślimaczo wolnych łączy internetowych w przeciętnym polskim domu, ale także ze zwyczajnego, ludowego braku zaufania do nowatorskich technik handlowania. Tym większe brawa należą się odważnym założycielom Allegro, czyli Arjanowi Bakkerowi oraz 19-letniemu wtedy Tomaszowi Dudziakowi. Pierwsze lata działalności serwisu nie mogły napawać twórców optymizmem, jednak firma przetrwała typowy dla każdego nowego, poważnego przedsięwzięcia okres krytyczny i żywo (po włosku „allegro” znaczy właśnie „żywo”, „szybkie”) nabrała wiatru w żagle.

Trudno powiedzieć, kiedy zainteresowanie Polaków sieciowym wynalazkiem znacząco wzrosło. Zapewne chodzi tutaj w przybliżeniu o przełom 2002 i 2003 roku. Wówczas Allegro zaczęło zyskiwać na prestiżu i faktyczny proces budowania solidnej krajowej marki przyspieszył.

Potem zbudować pozycję

Dzisiaj, obok mocnej i pozytywnie kojarzonej nazwy, witryna może się poszczycić **dobrą organizacją**, co przy coraz szerszym asorty-

Na Allegro można znaleźć dosłownie wszystko!

kowników Allegro tkwi siła portalu. Jeśli ktoś ma co do tego wątpliwości, radzę przeanalizować liczbę produktów sprzedawanych na eBay.pl. Czarno na białym widać, że młodszy konkurent Allegro potrzebuje na gwałt zarejestrowanych, stałych użytkowników. Dopiero oni przekują – o ile eBay.pl w końcu przekona do siebie internautów – potencjał nieźle zaprojektowanego serwisu w sprawnie funkcjonujący e-impresariat.

Wytrzymać ataki konkurencji

Mimo wszystko nie wróżę konkurentom Allegro wielkich karier. Przy założeniu, że szefostwo portalu będzie unikać afer, dbać o bezpieczeństwo, brać udział we wszelakich – mile widzianych przez społeczeństwo – akcjach pokroju Wielkiej Orkiestry Świątecznej

przedmiotów... Wniosek jest oczywisty: jeżeli ktoś ma smykałkę do interesów, skrzętnie skorzysta z dostępnych opcji – wystarczy wejść na Allegro i sprawdzić liczbę aktywnych tamże regularnych firm.

Skąd śmiała teza postawiona we wstępie artykułu? Innymi słowy: co przemawia za tym, by uznać Allegro za polski, elektroniczny fenomen? Konsekwentna budowa marki przy zastosowaniu wszechstronnego PR-u, wzorowa (wręcz elegancka) organizacja na czele z akcentowaną polityką bezpieczeństwa*, przyjazne nastawienie do użytkownika (mnogość opcji) i wreszcie nieprzeciętna popularność, która zakrawa momentami na autentyczną modę. Ale mamy Allegro! **[CDA]**

Polak potrafi...

O Allegro media informują dość często, lecz ostatnio czyniły to wyjątkowo intensywnie za sprawą afery z biletami na październikowy mecz Anglia-Polska. Dziennikarze „Gazety Wyborczej” odkryli, że do wybranych towarów (np. do komiksów o Bolku i Lolku) sprzedający dołączali darmowe bilety do Manchesteru. Sprzedawali bilety na mecz, czego zabronił PZPN, pod pretekstem sprzedaży np. wspomnianego komiksu zawierającego „gratisowy prezent”. Allegro obfituje w podobne „smaczki”, a gdzie Polaków trzech, tam dziesięć pomysłów. Szkoda, że większość z nich dotyczy tego, jak ominąć obowiązujące prawo...

(*) O tym, jak ona działa, będziecie mogli poczytać u nas już niedługo. Jeden z redaktorów CDA naciął się na aukcyjnego oszusta i sprawdza teraz osobiście, jak naprawdę wygląda bezpieczeństwo oferowane przez Allegro. Ciekawe, czy nie będziemy musieli zweryfikować naszej opinii o serwisie... – redakcja

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL)

KŁOPOTY z PAMIĘCIĄ

Wiele z obecnie sprzedawanych układów dysponuje standardowo zaledwie częścią swojej rzeczywistej mocy. Odpowiedzialne za taki stan rzeczy jest, opisywane już wcześniej w NDSN, doskonalenie procesów produkcyjnych. Poszczególne produkty posiadają często podobne możliwości, a ich cena i parametry eksploatacyjne ustawiane są sztucznie, często na bardzo zaniżonym poziomie.

Trudno dziś opisywać procesory czy zalecaną konfigurację komputera w oderwaniu od potencjalnych możliwości, jakie daje over-clocking. Kilka następnych odcinków tego działu pomoże wam zorientować się i dokonać wyboru odpowiednich podzespołów blaszaka, nie tylko ze względu na ich standardowe ustawienia, ale także biorąc pod uwagę **moc ukrytą** (i możliwą do wyzwolenia) w poszczególnych układach.

Najważniejszym elementem komputera jest procesor. Nie ma on tak wielkiego wpływu na wydajność w grach jak rodzaj karty graficznej, ale jednak stanowi serce blaszaka, dlatego cały dzisiejszy odcinek poświęcimy sprawie jeszcze nigdy tutaj nieporuszanej, a niezwykle istotnej do wykrzesania z niego całej ukrytej mocy – **pamięci RAM**.

Na rynku obecnych jest wielu producentów oferujących co najmniej po kilka typów pamięci z każdej najpopularniejszej pojemności. Najczęściej sprzedawane są pojedyncze układy 256 i 512 MB oraz zestawy *dual channel* o łącznej pojemności 512 i 1024 MB. Wzrastająca ilość RAM-u na kartach graficznych pozwoliła na chwilowe zatrzymanie zalecanej ilości całkowitej pamięci komputera na 1 GB.

Wojna pokoleń

W komputerach domowych stosuje się w zasadzie wyłącznie pamięci DDR i DDR2. Te drugie mogą pracować z wyższymi częstotli-

wościami, co w zamierzeniu miało dać wzrost wydajności. Ponieważ jednocześnie zwiększono czasy dostępu, przewaga DDR2 nad DDR w zasadzie została we współczesnych pecetach zniwelowana. Mało tego – jeżeli pracują one z podobną szybkością, starszy typ pamięci będzie znacznie wydajniejszy. Architektura i FSB nie pozwalają na wykorzystanie teoretycznie bardzo dużej liczby megaherców, są natomiast wrażliwe na wspomniane wcześniej czasy dostępu.

W tym przypadku po raz kolejny AMD zachowało się wobec klientów uczciwiej niż Intel i nie forsowało na siłę niepotrzebnego jeszcze rozwiązania. Z tego powodu wszystkie dostępne dziś procesory tej firmy współpracują z pamięciami DDR. Trudno nie docenić potencjału Intela, skoro w ciągu kilkunastu miesięcy udało mu się zmusić producentów pamięci do kilkakrotnego obniżenia ceny DDR2, w wyniku czego są one dziś tańsze od zwykłych DDR. I tak nie zmienia to

faktu, że tym, którzy dali się oszukać i kupili niedawno bardzo wolne DDR2 400 MHz za cenę wielokrotnie wyższą niż dzisiejsze 667 MHz, można dziś zalecić tylko przeciwbólowe czopki wkładane w miejsce, do którego sami dopuścili rozochoczonego sprzedawcę.

Zważywszy na cuda, jakich można dokonać z najnowszymi układami AMD, dziś zajmijmy się wyłącznie pamięciami DDR. Każdy chyba słyszał o producentach, takich jak Gell, Kingston czy TwinMOS. Ostatnio na naszym rynku poja-

W komputerach domowych stosuje się w zasadzie wyłącznie pamięci DDR i DDR2.

wiła się również firma PDP ze swoimi pamięciami Patriot. Wszystkim pytającym mnie o wszelkiego rodzaju pamięci no name z góry odpowiadam, że ich zakup raczej się nie opłaca, a z późniejszymi ewentualnymi problemami powinni radzić sobie sami.

Odrobina teorii

Liczba megaherców procesora to szybkość FSB razy jego mnożnik. Na przykład układ na

Gell 1 GB (2 x 512 MB PC-400 CL 2,5)

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2,5-3-3-6
Napięcie: 2,55-2,7V
Dodatkowe: radiator
Cena: 410 zł

Kingston 1 GB (2 x 512 MB)

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 3-3-3-8
Napięcie: -
Dodatkowe: -
Cena: 390 zł

PDP Patriot 1 GB PC3200 Kit CL 2,5

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2,5-3-3-6
Napięcie: 2,55-2,7V
Dodatkowe: -
Cena: 380 zł

PDP Patriot 1 GB PC3200 CL 2,5

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2,5-3-3-6
Napięcie: 2,55-2,7V
Dodatkowe: radiator
Cena: 410 zł

DDR żyje! :)

Wprowadzone kilka lat temu do produkcji pamięci DDR (Double Data Rate) cechują się teoretycznie dwukrotnie wyższą wydajnością od starszych modułów SDR. Początkowo stoczyły one walkę o byt z siłowo lansowanymi przez Intel'a RDRAM. Dziś te ostatnie mało kto już pamięta. W tym czasie wymyślono tryb *dual channel* pozwalający na kolejne, dwukrotne zwiększenie przepustowości pamięci. Zamiast standardowego 64-bitowego pracują one teraz w trybie 128-bitowym. Kilka miesięcy temu wydawało się, że DDR odejdą w niebyt po wprowadzeniu DDR2. Nic bardziej błędnego – dzięki polityce AMD oraz rozwojowi technologicznemu najwydajniejsze komputery domowe nadal wyposażone są właśnie w pamięci DDR.

FSB 200 MHz i z mnożnikiem 8 będzie ostatecznie pracował z częstotliwością 1600 MHz. W niemal wszystkich układach mnożnika nie da się zwiększyć. W AMD jest on natomiast odblokowany w dół, co teoretycznie oznacza możliwość **zmniejszenia** szybkości pracy urządzenia.

Z tego widać, że jedyną możliwością zwiększenia wydajności układu jest **podniesienie FSB**. Nie można tego robić w nieskończoność – wszystkie procesory mają ograniczoną wydajność. Zapewne większość z was zdziwi się, jeżeli napiszę, że czynnikiem, który najbardziej ogranicza nasze overclockerskie zapędy, jest często... **słaba jakość pamięci RAM**. Powinny one pracować synchronicznie z FSB (tzn. mieć tę samą częstotliwość). Niestety większość z nich da się uruchomić zaledwie o prędkością nominalną bądź też zaledwie o kilka procent od niej większą. Sprawia to, że wspomniany wcześniej układ 1600 MHz będzie mógł pracować z prędkością np. 1760 MHz (po podniesieniu FSB z 200 na 220 MHz), mimo że często będzie zdolny do bezproblemowej i stabilnej pracy nawet z zegarem 2000 i więcej megaherców. Po prostu na tak duże podkręcenie nie pozwoli RAM.

Rozwiązaniem problemu byłoby zastosowanie pamięci zdolnych do pracy z wyższymi częstotliwościami. Niestety, do tego zdolne są tylko niektóre z nich i to, co czasem wydaje się zaskakujące, często nie zawsze te najdroższe czy najbardziej reklamowane.

Średniaki

Zacznijmy od najtańszych wartych uwagi modułów mieszczących się w cenie w granicach 400 zł za dwa moduły 512 MB zdolne do pracy w układzie *dual channel*. Do testów użyłem pamięci GeIL 1 GB (2 x 512 MB PC-400 CL 2,5), Kingston 1 GB (2 x 512 MB), PDP Patriot 1 GB PC3200 CL 2,5 (2 x 512 MB), PDP Patriot 1 GB PC3200 Kit CL2,5 i TwinMOS (2 x 512 MB Dual CL 2,5). Platformę testową stanowił komputer z **procesorem AMD Athlon64 3200+ (Winchester)**, płytą główną DFI LanParty UT nF4 Ultra-D i zasilaczem BeQuiet 450 W. Po ustawieniu pamięci na tryb domyślny ich



wydajność była w zasadzie jednakowa. Wprowadzcie Kingstony osiągały wyniki nieco gorsze niż pozostałe układy, ale różnice nie były duże – dostrzegalne tylko w benchmarkach testujących samą pamięć. Na osiągi w grach i benchmarkach graficznych nie miało to żadnego przełożenia.

Sytuacja całkowicie zmieniła się podczas prób „podkręcenia” komputera. Przy ustawieniach FSB na 210 MHz (overclocking 5%) wszystkie pamięci nadal działały bez zarzutu i nie wymagały nawet zwiększenia timingów czy napięcia zasilania. Niestety takie ustawienia również nie odbiły się w zauważalny sposób na wynikach najbardziej interesujących nas benchmarków. **Wszystkie pamięci pracowały stabilnie do prędkości 225 MHz**. W przypadku Kingstona wymagało to podniesienia napięcia do 2,9 V i ustawienia timingów na 3-4-4-8. Okazał się on najgorszym z testowanych układów.

Nieco lepiej poradziły sobie najtańsze w tym zestawieniu kości TwinMOS. Wystarczyło im napięcie 2,8 V oraz ustawienia timingów na 3-3-3-6. 225 MHz było górną granicą stabilności również dla GeILa, ale timingi na poziomie 2,5-3-3-6 pozwoliły na wyprzedzenie rywali.

Najbardziej zaskoczyły mnie pamięci Patriot. Były to w zasadzie identyczne układy, z tym że na tych nieco droższych zainstalowano mające ułatwić odprowadzenie ciepła radiatory (podobnie jak na GeILach). Tańsze moduły pozwoliły na pracę z częstotliwością 250, a droższe – 245 MHz. W obu przypadkach napięcie ustawiłem na 2,8 V, a timingi 3-4-4-8. Dało to już bardzo zauważalną różnicę w stosunku do ustawień standardo-

wych. Procek hulał z bardzo krzepiącą prędkością 2500 i 2450 MHz. Nawet w aplikacjach korzystających głównie z karty graficznej dawało to czasem **kilkunastoprocentowy wzrost wydajności**. Jeszcze lepiej było przy zastosowaniu komputera do zadań takich jak kompresja audio/wideo, ale dla nas ma to znaczenie drugorzędne.

Podsumowując tę część testu – **bez żadnych dodatkowych wydatków, jedynie wybierając właściwe układy pamięci (oczywiście z dobrą płytą główną, ale tego chyba nie musimy przypominać), możemy zyskać do kilkudziesięciu procent wydajności komputera**. Osoby niezainteresowane overclockingiem nie odczują najmniejszej różnicy, bez względu na to, którego producenta kości zastosują. Dla wszystkich pozostałych ma to duże znaczenie. **Rozczarował przede wszystkim znany i cieszący się dużym uznaniem Kingston**. Bardzo przyjemnie zaskoczył PDP, którego układy pracowały z bardzo wysokimi jak na ten przedział cenowy częstotliwościami. W przypadku procesorów AMD zwiększenie FSB i megaherców daje doskonałe rezultaty i nie jest zabiegiem, który poprawia nam wyłącznie samopoczucie, lecz daje wyraźną różnicę w stosunku do ustawień standardowych. Rzeczywiście możemy tu mówić o dodatkowej mocy za darmo, pod warunkiem dokonania właściwego wyboru przy zakupie.

Klasa wyższa

Ponieważ nawet osiągnięcie 2500 MHz nie wymagało ani zwiększenia napięcia rdzenia procesora, ani zamiany standardowego boksowego coolera na wydajniejszy, postanowiłem poszukać granicy jego wydajności.

TwinMOS (2 x 512 MB Dual CL 2,5)

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2,5-3-3-8
Napięcie: -
Dodatkowe: -
Cena: 345 zł

GeIL 1 GB Ultra Platinum DDR500

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 500 MHz
Timingi: 2,5-4-4-7
Napięcie: 2,65-2,95 V
Dodatkowe: radiator
Cena: 725 zł

GeIL 1 GB Dual Channel UltraX DDR400

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2-2-2-5
Napięcie: 2,65-2,95 V
Dodatkowe: radiator
Cena: 670 zł

Kingston 1 GB Kit HyperX DDR400

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2-2-2-5
Napięcie: -
Dodatkowe: radiator
Cena: 880 zł

PDP Patriot 1 GB DDR400 XBLK

Pojemność: 2 x 512 MB
Częstotliwość pracy: 400 MHz
Timingi: 2-2-2-5
Napięcie: 2,6-2,95 V
Dodatkowe: radiator
Cena: 690 zł

Wyniki testów: testowano na UT2003 1024 x 768

Dla marud

Wszystkim malkontentom, mającym zamiar pisać, że na rynku dostępne są jeszcze lepsze niż opisywane tu układy, odpowiem od razu, że wydawanie 1000 i więcej złotych na pamięć ma raczej niewielki sens. Nie da to wielkiego efektu, nawet przy obniżeniu mnożnika i podnoszeniu FSB, gdyż w końcu dotrzemy do granicy możliwości płyty głównej. Tym, którzy mają już w komputerze jedną z opisywanych dzisiaj pamięci, ale uzyskują inne niż moje rezultaty testów, przypominam tylko, że każda kość jest inna i nie zawsze da się odtworzyć uzyskanie identycznych parametrów tak platformy testowej, jak i samych testów. Krótko mówiąc: należy owe wyniki traktować jako orientacyjne.

Do tego potrzebne były już inne kości pamięci, znacznie droższe od opisywanych wcześniej, i założenie na procesor Freeze-ra64. Tak uzbrojony mogłem, z duszą na ramieniu (procesor w końcu był mój), zacząć znów podnosić częstotliwości pracy wszystkich układów. Tym razem zastosowałem pamięć GeIL 1 GB Ultra Platinum DDR500 Dual Channel, GeIL 1 GB Dual Channel UltraX DDR400, Kingston 1 GB Kit HyperX DDR400 i PDP Patriot 1 GB DDR400 XBLK.

Testy zacząłem od Kingstona i był to dobry wybór, gdyż rozczarowanie zawsze wolę przeżywać na początku. Udało się uzyskać stabilną pracę komputera przy ustawieniach zaledwie 245 MHz (3-4-4-8), a więc mniej więcej taką jak w znacznie tańszych, opisywanych wcześniej Patriotach. **Z całą pewnością nie jest to pamięć warta uwagi.**

Na szczęście pozostałe układy radziły sobie już lepiej. GeIL Ultra Platinum doszedł do 260 MHz (3-4-4-10). Z pozoru to dobry wynik, ale znów nasuwa się pytanie, czy dodatkowe 100 MHz procesora warte są dokładania do pamięci aż 300 zł. Uważam, że nie – i również w tym przypadku wybrałbym Patrioty, a zaoszczędzone pieniądze dołożyłbym do karty graficznej, zasilacza lub lepszego chłodzenia procesora.

GeIL UltraX nie wykazywał poważnych problemów przy 290 MHz (3-5-5-10). W stosunku do ustawień standardowych dało to już ogromny wzrost wydajności. Prawdziwy szok przeżyłem po włożeniu do komputera Patriotów XBLK. FSB i ich

liwcy, którzy trafią na układ zdolny do pracy z podobnymi jak testowy częstotliwościami, mogą patrzeć z góry (wydajności) na wszystkich. Procentowo identyczny wzrost mocy uzyskamy również w tańszych procesorach. Z kosztującego około 600 zł Venice 3000+ da się zazwyczaj bez najmniejszych problemów uzyskać 2500 MHz. Bardzo obiecująco wypadają również testy podkręcana Sempronów, zwłaszcza najnowszego, przeznaczonego dla złącza S939.

Wykrzesanie z procesora wszystkich jego ukrytych możliwości wymaga zainwestowania w znacznie droższą pamięć. Opisywane GeIL UltraX kosztują obecnie 670 zł. Nieco lepsze od nich Patrioty XBLK dostępne są w podobnej cenie. To nadal niemal 300 zł więcej od standardowego RAM-u, ale biorąc pod uwagę uzyskane możliwości, każdy maniak wydajności powinien taki wydatek rozważyć. Po dołożeniu do tego dobrej płyty głównej podniesiemy cenę komputera o około 500 zł, ale uwolnimy nas od zastanawiania się nad wymianą procesora przez najbliższe półtora roku.

Mniej opętany rządzą megaherców polecam przystępne cenowo płyty i procesory (opiszę je w kolejnych odcinkach NDSN) oraz normalne pamięci dobrego typu, które i tak pozwolą na duże zwiększenie wydajności komputera.

Jeżeli ktoś ma już RAM w komputerze i chce go po prostu rozszerzyć, w zasadzie każda kość będzie się do tego nadawała. W starszych pecetach często spotykamy

Stosunkowo mało u nas znane pamięci firmy PDP wygrały w obu częściach testu.

częstotliwość pracy doszły do 300 MHz (CL 3-4-4-10). Wydawało się, że procesor przy takich ustawieniach zaczyna wydobywać z siebie wysokie dźwięki i gdyby tylko istniała jakaś Liga Obrony Procesorów, w tym momencie z pewnością jej członkowie wytłumaliby mi drzwi do mieszkania i zakuli w kajdanki, a przynajmniej w proteście przykuli się łańcuchami na mojej klatce schodowej. :)

Efekty

Athlon 64 3200+ z zegarem 2000 MHz we wszelkich grach i grafice 3D mocno łoi skórę o ponad pięćdziesiąt procent szybszym P4. Po uzyskaniu częstotliwości pracy 2500 MHz zostawia daleko w tyle nawet konkurencję z zegarem 3600 MHz, a szczegó-

pamięci DDR 266 i 333 MHz (w jeszcze starszych zwykłe SDR, a w zabytkowych inne rodzaje pamięci typu EDO, RDRAM itp.). W takich przypadkach pamięci – bez względu na to, jakie kości dołożymy – i tak będą pracowały z prędkością najwolniejszej z nich.

Stosunkowo mało u nas znane pamięci firmy PDP wygrały w obu częściach testu. Mam nadzieję, że tak wysoka jakość jej układów to nie po prostu efekt mocnego wejścia na rynek, ale reguła, od której nie będzie odstępstwa. **Narazie stanowią one znakomity wybór w każdym rozsądnym przedziale cenowym.**

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. [CDA]

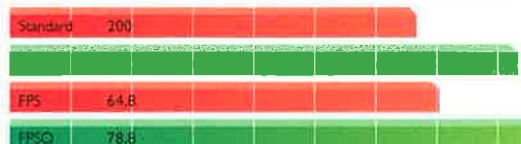
□ GEIL 1 GB (2 X 512 MB PC-400 CL 2,5)



□ KINGSTON 1 GB (2 X 512 MB)



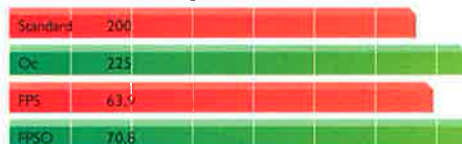
□ PDP PATRIOT 1 GB PC3200 KIT CL 2,5



□ PDP PATRIOT 1 GB PC3200 CL 2,5



□ TWINMOS (2 X 512 MB DUAL CL 2,5)



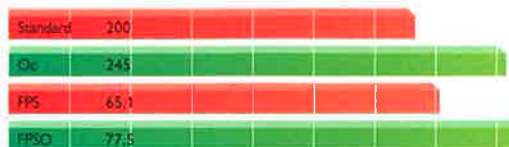
□ GEIL 1GB ULTRA PLATINUM DDR500*



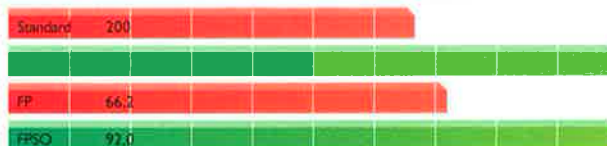
□ GEIL 1 GB DUAL CHANNEL ULTRAX DDR400



□ KINGSTON 1 GB KIT HYPERX DDR400



□ PDP PATRIOT 1 GB DDR400 XBLK



* Uwaga: są to standardowe ustawienia dla tych pamięci, jednak przy niepodkręconym procesorze będą się one zachowywały jak reszta konkurentów DDR 400

LEGENDA: Standard – częstotliwość fabryczna, OC – po overlockingu, FPS – wydajność na standardowej częstotliwości, FPSO – wydajność po overlockingu

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

7-52
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 52-krotna prędkość nagrywania CD-R

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R

Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie

DVD-R

w kopercie

DVD+R

w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

DVD+R x8



**Slim
Tower**
10 PCS

DVD-R x8
Wypalisz
4.7GB



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Długość tali prom. lasera: 650 nm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodnie ze spec: DVD±R 2.0
Długość tali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

► CREATIVE ZEN VISION: M
► CHIEFTEC CFT-550
► CYBERHAND
► HAIER LCD TV
► LG U8360 CAVALLI EDITION

► APOLLO GP-3000 SPACE RUMBLE
► MEDIA-TECH CHASE BOOSTER
► MSI 5425
► IRIVER T20
► BENQ FP202W

01/2006



Wizja Zen

Firma Creative wprowadziła do swojej oferty Zen Vision:M – odtwarzacz wideo, MP3 i przeglądarkę zdjęć w jednym, z pojemnością 30 GB. Zen wyposażony jest w ekran LCD o przekątnej 2,5 cala, pracujący w wysokiej rozdzielczości i wyświetlający 262 144 kolorów. Podczas odtwarzania filmów czas pracy Zen Vision:M wynosi cztery godziny. Urządzenie obsługuje wiele formatów wideo, w tym MPEG-2, MPEG-4 Simple Profile (takie jak XviD), WMV oraz MJPEG, i może pomieścić do 120 godzin filmów ściąganych z Internetu. Można je też bez trudu podłączyć do telewizora.

www.pl.europe.creative.com

Moc Chiefteca

Komputronik poszerzył ofertę o najnowsze zasilacze Chieftec o mocy 500 W oraz 550 W. Wszystkie modele Chieftec wyposażone są w aktywny system korekcji mocy (PFC) oraz system automatycznej regulacji prędkości obrotowej wentylatora (AFC). Oprócz dużej mocy zasilacz oferuje 3 linie 12 V i 4 przewody zasilające SATA. Cena Chieftec CFT-550 550 W to 469 zł brutto. CFT-500 o mocy 500 W kosztuje 417 zł. Wszystkie urządzenia firmy objęte są 24-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl



Chase Booster

Media-Tech przedstawił nową kierownicę współpracującą z komputerami PC i konsolami Sony PlayStation pierwszej i drugiej generacji. Koło kierownicy zostało ponoć zaprojektowane i wykonane tak jak w prawdziwych autach. Efekt vibracji, obrót kierownicy o 270° i dodatkowe przyciski mają zagwarantować świetną zabawę. Ciekawostką jest pokrętko regulujące czułość wieńca kierownicy. Przeciwnicy automatycznych skrzyń biegów mogą korzystać z dźwigni zamontowanej w podstawie lub skrzydełek pod kierownicą. Sugerowana cena detaliczna zestawu to 179,99 zł.

www.media-tech.pl



Space Rumble

Na rynku pojawił się nowy joypad Apollo Multimedia – GP-3000 SPACE RUMBLE. Ergonomiczny design, praca w trybie cyfrowym i analogowym oraz vibracje połączone z atrakcyjną ceną sprawiają, że GP-3000 może znaleźć fanów wśród przyszłych użytkowników. Cena pada do 38 zł.

www.apollo.com.pl



Mała gwiazdka

Firma Micro-Star International (MSI) zaprezentowała nowy notebook wyposażony w 14-calowy ekran panoramiczny. Za generowanie grafiki odpowiada w nim układ Nvidia GeForce GO 6200, a sercem jest platforma Intel Centrino z procesorem Pentium M. Dodatkowo można korzystać z bezprzewodowego łączenia się z Siecią dzięki karcie WiFi (Intel) oraz Bluetooth (z obsługą do 7 urządzeń). Notebook ma wbudowaną

nagrywarkę DVD Dual, czytnik kart pamięci 5 w 1, został także wyposażony w technologię ACS (Advanced Cooling System) – jest to połączenie architektury płyty głównej z technologią odprowadzania ciepła poprzez cieplowodny CPU i VGA. Całość obsługuje jeden wentylator, co owocuje zmniejszeniem ilości generowanego ciepła i efektywniejszym jego odprowadzaniem.

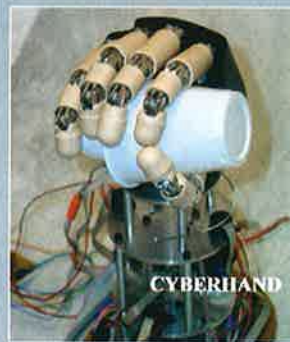
www.msi.com.tw



SHORTY

Cybernetyczna łapa

Międzynarodowy zespół europejskich naukowców i inżynierów zaprezentował prototyp elektronicznej protezy dłoni Cyberhand. Cyberhand składa się z pięciu elektronicznych palców, które wyposażone są w niezależne „mięśnie”, poruszane za pomocą niewielkich silniczków. System komunikuje się z ludzkim układem nerwowym dzięki technologii LIFEs (Longitudinal



IntraFascicular Electrodes), która zapewnia wrażliwość dotyku oraz pozwala na pełną kontrolę nad elektroniczną dłonią.

www.cyberhand.org

HDTV Haiera

Haier Corporation and Freescale Semiconductor poczyniły znaczący krok w kierunku masowej produkcji domowych bezprzewodowych systemów rozrywki, prezentując telewizor LCD wykorzystujący technologię szerokopasmowego bezprzewodowego przesyłania danych



Ultra-Wideband (UWB). UWB pozwala umieścić telewizor w dowolnym miejscu w domu, bez konieczności podłączania za pomocą kabli tunera, nagrywarki czy multimedialnego serwera. Technologia UWB oferowana przez firmę Freescale pozwala na transmisję kilku strumieni wideo HD lub MPEG-2 z prędkością do 110 Mb/s i na odległość do 20 metrów. Daje to znaczną swobodę w umiejscowieniu systemów kina domowego.

www.haier.pl

www.freescale.com

GameRunner

GameRunner to nowy i niezwykle oryginalny kontroler do gier typu FPS, który wymaga od gracza nie tylko doskonałego refleksu, ale też... wysiłku fizycznego. Urządzenie składa się z elektronicznej bieźni, wyposażonej dodatkowo w panel klawiszy nawigacyjnych pełniący rolę



Wzornictwo Cavallo

Firma LG Electronics wprowadziła na rynek limitowaną edycję telefonów UMTS (3G), zaprojektowaną przez znanego włoskiego projektanta mody – Roberto Cavallo. Telefony Limited Edition Roberto Cavallo U8360 są obecnie dostępne... we Włoszech i Hong Kongu. Ale to nie jest chyba przeszkodą dla tych, którzy w Polsce szpanują furą i komorą? :)

www.lge.pl

Bezprzewodowe karaoke



Specjalnie z myślą o miłośnikach domowych koncertów koleją japońska firma Onkyo wprowadziła na rynek nowy, bezprzewodowy zestaw do karaoke MKW-50. W skład zestawu wchodzi: stacja bazowa, mikrofon oraz pilot. Urządzenie może przechowywać w pamięci do 600 utworów, w tym także piosenek z teledyskami. Podłączana do telewizora stacja bazowa pozwala na regulację tempa odtwarzania muzyki, efektu echa oraz innych parametrów. Gdy użytkownikowi znudzi się już śpiewanie z podkładem muzycznym, na pomoc przybędzie mikrofon dołączany do zestawu, który wyposażono w trzy gry. Zasięg nadajników umieszczonych w stacji bazowej i mikrofonie wynosi około 5 metrów. Niestety MKW-50 nie należy do najtańszych – jego cena wynosi ok. 375 USD, a dodatkowy mikrofon to wydatek rzędu 135 USD.

www.e-onkyo.com

T20 (to nie czołg ;)

W reakcji na potrzeby rynku iriver wprowadził do sprzedaży drugą wersję odtwarzacza serii T20 – z radiem. Teraz ma on opcję programowania stacji radiowych oraz możliwość nagrywania audycji. T20, popularnie zwany także kostką domina, radzi sobie z plikami zapisanymi w formacie MP3, WMA, OGG oraz ASF i dostępny jest w dwóch pojemnościach: 1 GB (kolor czarny ze złotymi wykończeniami) oraz 512 MB (kolor czarny z czerwonymi wykończeniami). Z komputerem komunikuje się poprzez wbudowane złącze USB 2.0 przy wykorzystaniu najnowszego protokołu MTP. Importer podał także sugerowane ceny za nowy odtwarzacz: 799 zł za T20 FM 1 GB oraz 599 zł za T20 FM 512 MB.

iriver.pl



Mambo

W styczniu w ofercie Veracomp pojawi się najnowszy produkt firmy Thermal-Take Technology – obudowa Mambo. Wyróżnia ją nowoczesne wzornictwo (zaokrąglona, czarna konstrukcja) i wydajny system chłodzący. Na tylnym panelu nowej obudowy znajduje się dwunastocentymetrowy, cichy wiatrak. Dodatkowo na przedniej ścianie można zamontować drugi wiatrak, zwiększając wydajność układu chłodzącego. Gwarantuje to niską temperaturę wewnątrz obudowy, nawet podczas pracy z najnowszymi procesorami i kartami graficznymi. Mambo Thermal-Take kosztować będzie około 380 zł.

www.veracomp.pl



SHORTY

klawiatury i myszki. Aby poruszać się po ekranie, użytkownik kontrolera Game-Runner musi biec po biegni. Oznacza to, że aby uciec przed wrogiem, nie wystarczy już tylko naciskać klawisz „run”, ale trzeba się po prostu porządnie nabiegać, przez co wirtualne rozgrywki nabiorą większego realizmu. Nowy interfejs do gier komunikuje się z komputerem za pomocą



portu USB i będzie dostępny w sprzedaży w przyszłym roku w cenie 500 USD. Naszym zdaniem, taniej i bardziej emocjonująco wypadnie przebieżka po naszych blokowiskach czy gettach zachodnich miast... he, he.

www.fpgamerunner.com



■ All-In-Wonder X1800 XL

Firma ATI Technologies Inc. zapowiedziała ukazanie się na rynku karty-kombajnu (All-In-Wonder) – X1800 XL. Połączono w niej wysoką wydajność układu graficznego pozwalającego użyć technologii Avivo (poprawiającej znacznie jakość obrazu w filmach i nie tylko) z możliwością zaawansowanej obróbki strumienia wideo.

www.atl.com

■ „Zimowe” słuchawki

Jeśli lubicie słuchać muzyki i zimne miesiące sprawiają, że musicie zrezygnować z tej przyjemności, gdyż w trzaskającym mrozie odmarzają wam uszy, firma Hammacher Schlemmer znalazła na to radę. Wbudowała słuchawki w... nauszники z ciepłego materiału. Teraz nawet zawieje nam niestraszne...

www.hammacher.com



Leadtek®

The Power of 3



WinFast® PX7800 Series

Get **THE POWER OF 3**



WinFast PX7800 GTX TDH Extreme

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
440Mhz/520Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL 2.0



WinFast PX7800 GTX TDH

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
450Mhz/625Mhz Super high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL 2.0



WinFast PX7800 GT TDH Extreme

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
450Mhz/520Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL 2.0



WinFast PX7800 GT TDH

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
400Mhz/500Mhz Super high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL 2.0

Panoramyczny BenQ

Firma BenQ wprowadza na rynek jeden z najszybszych na świecie, panoramyczny 20-calowy monitor LCD – FP202W. Dzięki szybkiej matrycy o czasie reakcji 8 ms uruchamianie gier, oglądanie zdjęć i wyświetlanie filmów na monitorze FP202W może sprawić użytkownikom niezłą frajdę. Wysoka rozdzielczość ekranu 1680 x 1050, a także kontrast na poziomie 600:1 zapewniają dobrą jakość obrazu. WFP202W zastosowano też technologię firmy BenQ – Senseye – która automatycznie i dynamicznie poprawia jakość obrazu: reguluje poziom jasności, poprawia odwzorowywanie kolorów i redukuje postrzępione brzegi obszarów znacznie różniących się kolorem. Pozwala też dostosować kolory do preferencji użytkownika oraz eliminuje wszelkie źródła zakłóceń sygnału. BenQ FP202W będzie dostępny w sugerowanej cenie detalicznej 2370 zł.

www.BenQ.pl



SPRZĘT ROKU 2005



Chciałoby się rzec „nadejsza wiekopomna chwila...”. Minął 2005 rok, w którym znów pojawiło się w naszym kraju, i na świecie, mnóstwo ciekawych, ale i zupełnie niepotrzebnych urządzeń, gadżetów, nowocześnień i tym podobnych ustrojstw.

Część z nich mogliście zobaczyć w naszych newsach, sporo ciekawych i przydatnych, według nas, urządzeń przetestowaliśmy i opisaliśmy. Niejednokrotnie zatrudniałem straszliwie zajętych redaktorów piszących o grach (czytaj: strasznie zajętych grą w WoW-a) do przetestowania pada, kierownicy, myszek, klawiatur czy odtwarzaczy MP3 lub słuchawek. Wszystko to robiliśmy, by jak najlepiej opisać i ocenić urządzenia, które wam prezentowaliśmy.

Najlepsze z nich nominowaliśmy do konkursu na **Produkt Roku 2005**.

Teraz wszystko pozostaje w WASZYCH rękach... i telefonach komórkowych. Oddając głos na jedno wybrane z listy urządzenie dajecie nam znać, które wywarło na was największe wrażenie, które jest marzeniem lub po prostu które oceniacie jako najbardziej warte kupienia.

Wysłany SMS to nie tylko oddany głos, ale także zgłoszenie się do konkursu. Dzięki temu możecie wygrać cenne nagrody. Jakże? Możecie o tym przeczytać na końcu zestawienia produktów.

Gorąco namawiam do głosowania! Nagrody są na tyle ciekawe, że przyznam, iż sam chciałbym niejedną z nich mieć na własność, a niestety miałem tylko okazję przez krótszy lub dłuższy czas je testować.

Zatem przyjrzyjcie się trzydziestu nominowanym produktom, głosujcie i wygrywajcie!

MACIEJ LEWCZUK



01

Emperor

styczeń | s. 138
Manta

Wyróżnienie za bardzo przystępną cenę, za którą otrzymujemy sporo przydatnych funkcji.



02

Freezone

QVC-120 Cu+
luty | s. 131
Pentagram

Wyróżnienie za przystępną cenę przy potężnych możliwościach i uniwersalność.



do
wygrania
drukarka
fotograficzna
Samsung
SPP-2040

03

ML-1520

luty | s. 131
Samsung

Wyróżnienie za świetny stosunek możliwości do ceny.

WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE:

ILE PRODUKTÓW NOMINOWANYCH JEST W PLEBISCYCIE CD-ACTION „PRODUKT ROKU 2005”? (A. 30 B. 300)

I WYŚLAĆ SMSEM POD NUMER 7164! ODPOWIEDŹ WPISZ WEDŁUG SCHEMATU: CA.PR.X##, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ NA PYTANIE KONKURSOWE, A ## – NUMER WYBRANEGO PRODUKTU.

SPRZĘT



04

iRiver PMP-120

luty | s. 132
iRiver

Wyróżnienie za mnogość zastosowań i nowoczesne rozwiązania technologiczne.



07

X850 XT Platinum

kwiecień | s. 128
Gigabyte

Wyróżnienie za bardzo wysoką wydajność w grach i programach testujących.



05

Icemat Gear 2nd. Edition

marzec | s. 129
Icemat

Wyróżnienie za doskonałe współgranie z dowolnymi myszkami optycznymi i zapewnienie im bardzo precyzyjnej pracy w grach.



06

GeForce 6200

Turbo Cache 32MB
marzec | s. 132
Nvidia

Wyróżnienie za bardzo dobry stosunek możliwości do ceny.

09

HD228

kwiecień | s. 134
Wiwa

Wyróżnienie za bardzo duże możliwości odtwarzania mediów cyfrowych, a także przystępną cenę.

08

Emperor 2

kwiecień | s. 134
Manta

Wyróżnienie za bardzo duże możliwości odtwarzania filmów, muzyki i zdjęć.





Wyróżnienie za
precyzję działania
i doskonałe sterowniki.

10

MX518

luty | s. 131
Logitech

**ten produkt
można wygrać
w naszym
konkursie!**



Wyróżnienie za
bardzo duży dysk
i dobry dyktafon za
rozsadną cenę.

12

Maestro

maj | s. 138
SlimP3



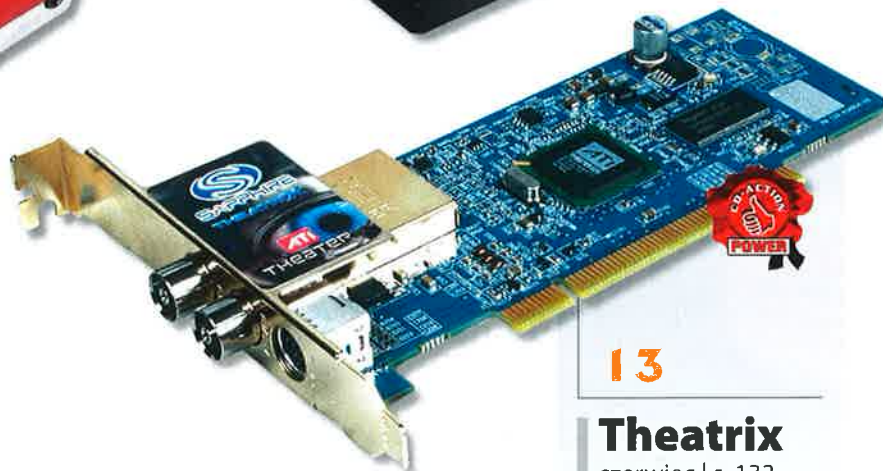
**ten produkt
można wygrać
w naszym
konkursie!**

X52

maj | s. 136

Saitek

Wyróżnienie za
ergonomiczną konstrukcję,
precyzję działania i ogromne
możliwości konfiguracyjne.



13

Theatrix

czerwiec | s. 133
Sapphire

Wyróżnienie za bardzo dobrą jakość obrazu oraz sprzętową kompresję do MPEG-2.



14

Freezer 7

lipiec | s. 134

Arctic Cooling

Wyróżnienie za wydajną i cichą pracę, szybki i solidny sposób mocowania oraz przystępną cenę.



Athlon 64 X2 4800+

sierpień | s. 128
AMD

Wyróżnienie za bezkompromisową wydajność w większości aplikacji.

WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE:

ILE PRODUKTÓW NOMINOWANYCH JEST W PLEBISCYCIE CD-ACTION „PRODUKT ROKU 2005”? (A. 30 B. 300)

I WYŚLAĆ SMSEM POD NUMER 7164! ODPOWIEDŹ WPISZ WEDŁUG SCHEMATU: CA.PR.X##, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ NA PYTANIE KONKURSOWE, A ## – NUMER WYBRANEGO PRODUKTU.

SPRZĘT



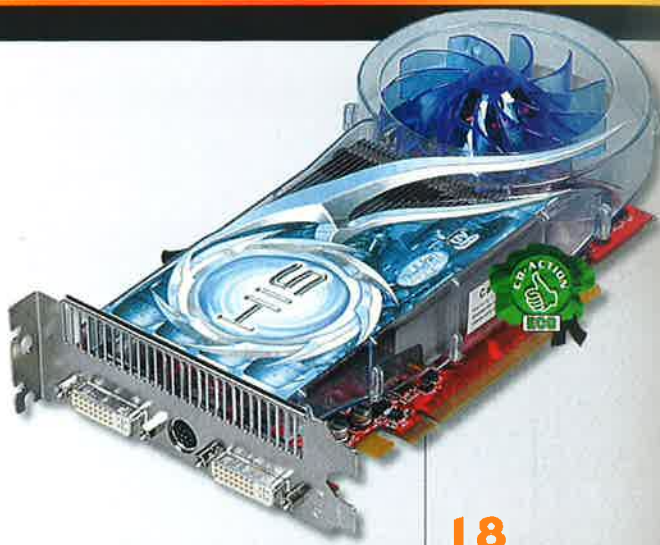
16

ProLite H1900

sierpień | s. 130

iiyama

Wyróżnienie za jakość obrazu, szybką matrycę, mnogość regulacji parametrów tak obrazu, jak i kolorów.



18

Radeon X850 XL IceQ II AGP

sierpień | s. 134

HIS

Wyróżnienie za bardzo wysoką wydajność oraz niezły stosunek ceny do oferowanych parametrów.



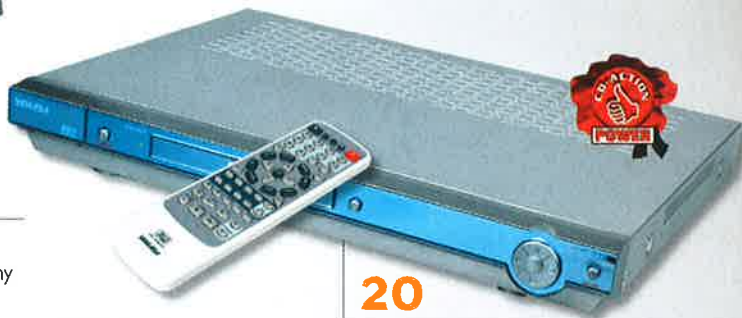
19

HD138

wrzesień | s. 138

Wiwa

Wyróżnienie za doskonały stosunek ceny do możliwości.



20

DVR-8400x

wrzesień | s. 140

Yamada

Wyróżnienie za bardzo duże możliwości pracy z nośnikami DVD oraz uniwersalność przy DVD/DivX/XviD.



17

GSA-4163B

sierpień | s. 132

LG

Wyróżnienie za bardzo dobrą kulturę pracy oraz bardzo przyzwoite osiągi (odczyt/nagrywanie).



21

GeForce 7800 GTX

wrzesień | s. 142

Nvidia

Wyróżnienie za bezsprzecznie najwyższą wydajność wśród jednokładowych akceleratorów graficznych oraz za transparentne wygładzanie krawędzi.

PLEBISCYT CD-ACTION | SPRZĘT ROKU

22

DGL-4300

wrzesień | s. 146

D-Link

Wyróżnienie za oprogramowanie, dostępne możliwości konfiguracji pracy routera i implementację portów Giga Ethernet.



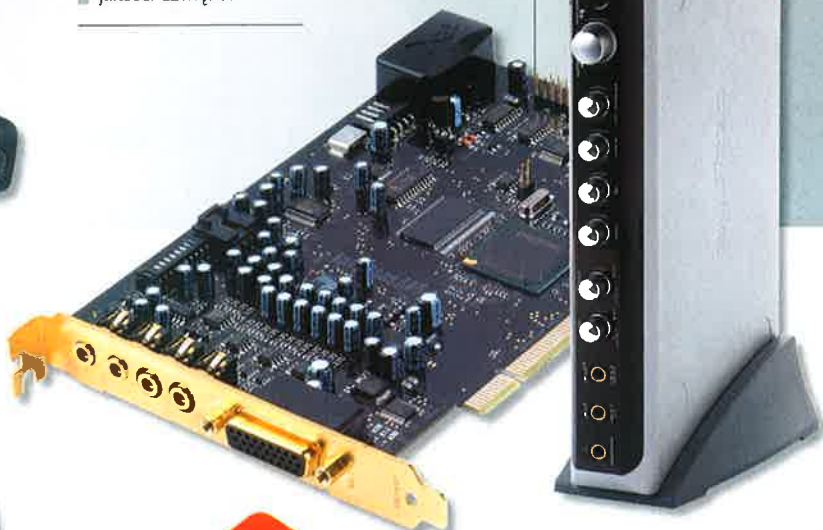
23

X-Fi

październik | s. 144

Creative

Wyróżnienie za kompleksowe zmiany oraz bardzo dobrze słyszalną poprawę jakości dźwięku.



24

Wyróżnienie za jakość dźwięku oraz bardzo przemyślaną konstrukcję.

5H USB

październik | s. 150

Steel Sound



25

MT-249

październik | s. 152

Media-Tech

Wyróżnienie za niezłą jakość za bardzo przystępną cenę.

27

MFM-HT95

listopad | s. 148

Sony

Wyróżnienie za świetne sprawowanie się zarówno jako monitor do pracy z komputerem, z magnetowidem analogowym czy cyfrowym (HDTV), jak również jako telewizor.



26

G7 Laser Mouse

październik | s. 153

Logitech

Wyróżnienie za doskonałą precyzję, niezbyt wysoki ciężar oraz system wymiany akumulatorów.

WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE:

ILE PRODUKTÓW NOMINOWANYCH JEST W PLEBISCYCIE CD-ACTION „PRODUKT ROKU 2005”? (A-30 B-300)

I WYŚLAĆ SMSEM POD NUMER 7164! ODPOWIEDŹ WPISZ WEDŁUG SCHEMATU: CA.PR.X##, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ NA PYTANIE KONKURSOWE, A ## – NUMER WYBRANEGO PRODUKTU.

SPRZĘT

28

StarCam 370i

listopad | s. 149

MSI

Wyróżnienie za nowatorskie rozwiązania i ciekawe wykonanie przy cenie przeznaczonej do tej pory dla urządzeń „z niskiej półki”.



ten produkt można wygrać w naszym konkursie!

29

HYD-9907DX

numer 13 | s. 147

Korr

Wyróżnienie za świetną obsługę niemal wszelkich filmów zapisanych w formatach MPEG-1, -2, -4 oraz DivX i XviD z QPEL i GMC oraz ogromne możliwości kontroli dźwięku, obrazu i napisów.

30

Prince 2

numer 13 | s. 147

Manta

Wyróżnienie za świetną obsługę niemal wszelkich filmów zapisanych w formatach MPEG-1, -2, -4 oraz DivX i XviD z QPEL i GMC oraz dobre obłożenie funkcjami klawiszy pilota.



PLEBISCYT CD-ACTION Produkt Roku 2005!

WŚRÓD WSZYSTKICH, KTÓRZY ZAGŁOSUJĄ NA PRODUKT ROKU 2005, ROZŁOSUJEMY ATRAKCYJNE NAGRODY:

Odtwarzacz Manta Emperor, Pentagram Freezone Qvc-120Cut+, drukarka fotograficzna Samsung SPP – 2040, odtwarzacz mp3 iRiver T10 512 MB, Icemat Gear 2nd Edition, Nvidia GeForce 6600GT 128MB, karta graficzna Radeon X1800XL, model GV-RX18L256V-B, Logitech MX518, Saitek X52, nagrywarka LG GSA-4167, 6 podkładek Media-Tech MT259, Logitech G7, 5 kamer MSI StarCam 370i, MSI MegaStar Key USB Dougle, MSI Mega FreeTalk Bluetooth headset.



KARUMA
POLSKA



ODTWARZACZ MP3
www.odtwarczaczemp3.pl



MULTIMEDIA VISION



WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE:
ILE PRODUKTÓW NOMINOWANYCH JEST
W PLEBISCYCIE CD-ACTION „PRODUKT ROKU 2005”?

A. 30

B. 300

ODPOWIEDŹ WYŚLIJ SMSEM POD NUMER 7164!
WPISZ JĄ WEDŁUG SCHEMATU: CA.PR.X##,
GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ
NA PYTANIE KONKURSOWE, A ## – NUMER WYBRANEGO PRODUKTU.

Na zgłoszenia czekamy do 20 stycznia 2006 roku.

Zagłosuj i wygraj atrakcyjne nagrody!

A4TECH X-718

■ CENA: 85 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Megabajt
 ■ WWW.A4TECH.PL

GENIUS ERGO 520

■ CENA: 116 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Tabasco
 ■ WWW.GENIUSNET.CO.UK

GENIUS ERGO 525

■ CENA: 160 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Tabasco
 ■ WWW.GENIUSNET.CO.UK

GEM | TRZEJ MYSZKIETEROWIE
A4TECH X-718
■ DANE TECHNICZNE:

ODCZYT RUCHU: mechanizm optyczny o rozdzielczości 2000 dpi
 ŚLIZGACZE: teflonowe
 TRANSMISJA DANYCH: 16-bitowa
 PRZETWARZANIE DANYCH: 5,8 megapiksela na sekundę
 MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ: 40 cali na sekundę (zależy od podłoża)
 DODATKOWO: brak uśpienia (natychmiastowa reakcja w każdym momencie gry), możliwość zmiany czułości myszki „w locie” (także w trakcie gry)
 LEWORECZNI: nie, tylko dla praworecznych
 PODŁĄCZENIE: USB
 PRZEWÓD: 200 cm
 INNE: przejściówka USB-PS2, kod kolorystyczny diod w rolce myszy

GENIUS ERGO 520
■ DANE TECHNICZNE:

ODCZYT RUCHU: mechanizm optyczny o rozdzielczości maks. 1600 dpi
 ŚLIZGACZE: teflonowe
 TRANSMISJA DANYCH: 16-bitowa
 PRZETWARZANIE DANYCH: 5,8 megapiksela na sekundę
 DODATKOWO: brak uśpienia (natychmiastowa reakcja w każdym momencie gry), możliwość zmiany czułości myszki „w locie” (także w trakcie gry)
 LEWORECZNI: nie, tylko dla praworecznych
 PODŁĄCZENIE: łącząc USB
 PRZEWÓD: 200 cm
 INNE: przejściówka USB-PS2

GENIUS ERGO 525
■ DANE TECHNICZNE:

ODCZYT RUCHU: mechanizm laserowy o rozdzielczości maks. 2000 dpi
 ŚLIZGACZE: teflonowe
 TRANSMISJA DANYCH: 16-bitowa
 PRZETWARZANIE DANYCH: 6,4 megapiksela na sekundę
 DODATKOWO: brak uśpienia (natychmiastowa reakcja w każdym momencie gry), możliwość zmiany czułości myszki „w locie” (także w trakcie gry)
 LEWORECZNI: nie, tylko dla praworecznych
 PODŁĄCZENIE: USB
 PRZEWÓD: 200 cm
 INNE: przejściówka USB-PS2

A4Tech X-718 Genius Ergo 520 i 525

Wprowadzanie kolejnych rozwiązań technologicznych rzadko kiedy stanowi rewolucję na miarę pierwszych akceleratorów grafiki. Bywa jednak, że i proste ewolucyjne rozwinięcie może mieć znaczenie przynajmniej porównywalne z tym, dzięki któremu mogliśmy zapomnieć o pikselach na ekranie.

Dzieje się tak jednak tylko wtedy, gdy dotyczy to rzeczy najbardziej powszechnych i charakterystycznych, takich jak żywy symbol PC, gadżet, który zna i kocha każdy z nas – myszy.

Nie lęczą w kulki

Sytuacja ma się następująco – przez całe lata rzeczą użytkowników wystarczały myszy wyposażone w „podwozie” – kulkę. Te odeszły do lamusa z chwilą pojawienia się znacznie precyzyjniejszych myszy optycznych, eliminujących przy tym problem rolek zbierających brud prawdopodobnie z całej dzielnicy. Optyki z kolei wypierane są – wśród zawodowych graczy – przez oferujące jeszcze większą precyzję myszy laserowe. Te mają tylko jedną wadę – cenę.

Exemplarz stanowiący równowartość nawet 10 i więcej zwyczajnych gryzoni. Hardcore'owi gracze wprawdzie są w stanie wydać i 250 złotych na wymarzonego Razera czy Logitecha, jednak warto się także przyjrzeć urządzeniom ze średniej strefy cenowej. Tym razem na warsztat mój i Usagiego, jednego z weteranów polskiej sceny Return to

Castle Wolfenstein oraz Enemy Territory – trafiły dwie myszy optyczne wysokiej rozdzielczości – Genius Ergo 520 i A4Tech X-718, a także laserowa Genius Ergo 525.

Bez wodotrysków

Zacznijmy od tego, że żadna z wymienionych nie oferuje wodotrysków w postaci np. ciężarków czy „sznurówkowego”, niehaczącego się kabla, w jakie wyposażony jest choćby Logitech G5. Funkcję „kierowniczą” jednak spełniają niemal równie dobrze. Laserowy Genius Ergo 525 oferuje rozdzielczość do 2000 dpi i działa niezawodnie także na nierównych i lakierowanych powierzchniach – np. większości biurków komputerowych. Nieco słabiej jest w przypadku optycznego Ergo 520 (maks. rozdzielczość 1600 dpi) i X-718 (który mimo 2000 dpi

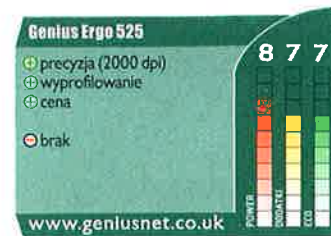
potrafi „zblądzić” w czasie gry na śliskich powierzchniach).

Wszystkie oferują jednoprzyciskowe zmiany rozdzielczości w locie – Ergo w stopniach 400, 800, 1600, a w laserowej 525 także 2000 dpi, X-718 zaś – w pięciu „prędkościach” – 600, 800, 1200, 1600, 2000. Podobnie jak w poprzednim modelu serii – X-710 – mysz stosuje kod kolorystyczny diod w rolce myszy. Zaletą są także funkcje dodatkowych przycisków myszy, takie jak czterokierunkowe przewijanie i obsługa Windows Media Playera w myszach Geniusa czy nawet 58 różnych funkcji, w tym także skróty klawiszowe w A4Techu.

Nieco większe różnice dają się zaobserwować w kwestii ergonomii. Mysz

Geniusa to kopia Logitecha MX1000. Podobnie jak tamta przeznaczone są dla praworecznych, ale dzięki wyraźnemu profilowaniu leżą dobrze i w dużej, i mniejszej, żeńskiej, dłoni. Także, zdawałoby się, symetryczny A4Tech X-718 to mysz „dla prawych”. Niestety, w jej przypadku, mimo profilowania i perforacji, czuje się pewną śliskość. Dodatkowo w testowanym modelu wyraźnie były ślady użytkowania w postaci „skorodowanego” sreberka plastiku.

W takich jednak sytuacjach o decyzji „kupić, nie kupić” decyduje cena. Ta zaś jest bardzo przystępna i wynosi ok. 85 zł, a więc o 30 mniej niż w przypadku Ergo 520. Jeśli jednak nie zamierzasz iść na kompromis i chcesz mieć laser – Ergo 525 za 160 zł będzie o 110 złotych lepszym wyborem niż Logitech G5. [CDA]



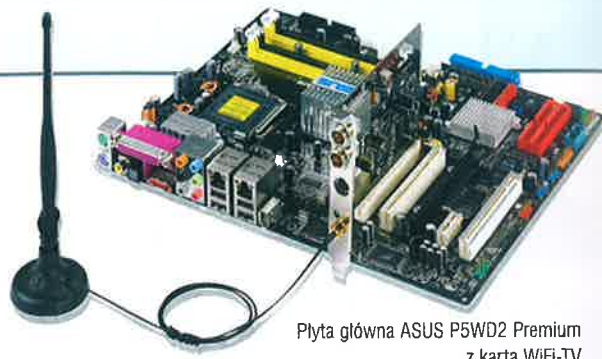
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/prędkość/przewodność/możliwość
 DODATKI – Programy/Gry/Przewodniki/Baterie/Gadżety
 ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Komputery dopasują się do Ciebie

— nie na odwrót

Unikalne rozwiązania zastosowane w płytach głównych ASUS – P5WD2 Premium oraz P5LD2 Deluxe sprawiają, że stanowią one znakomity fundament do budowy prawdziwego domowego centrum cyfrowej rozrywki.



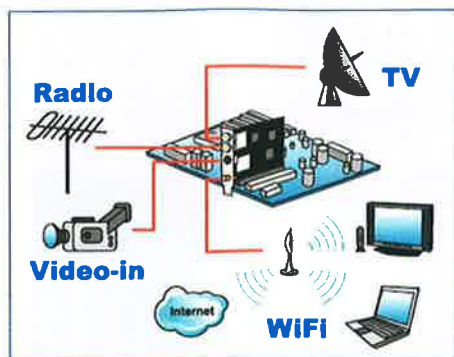
Płyta główna ASUS P5WD2 Premium z kartą WiFi-TV

Komputery osobiste coraz częściej zaczynają pełnić funkcje domowych centrów multimedialnych. Czy jednak jest to już kres możliwości pecetów w tego typu zastosowaniach? Zdecydowanie nie – większość z nich nie zasługuje jeszcze na miano prawdziwego domowego centrum multimedialnego. Teraz jednak sytuacja ta ulegnie zmianie.

Technologia AI Quiet zaimplementowana w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe sprawia, że parametry pracy procesora znajdują się pod ścisłą kontrolą, dzięki czemu możliwe jest płynne dopasowanie prędkości obrotowych wentylatorów do aktualnego obciążenia systemu

Wyobraź sobie komputer, który pozwala Ci na oglądanie i nagrywanie programów telewizyjnych i radiowych, odtwarzanie audio, wideo i DVD z najwyższą jakością obrazu i dźwięku i bezprzewodowe łączenie się z Internetem oraz z dowolnym urządzeniem w lokalnej sieci, jednocześnie zapewniając najwyższą możliwą wydajność przy jednoczesnym braku hałasu... Zbyt piękne, by było prawdziwe? Niekoniecznie...

Mając niedawno swoją premierę płyty główne ASUS – P5WD2 Premium oraz P5LD2 Deluxe, wchodzące w skład serii AI Life, zaprojektowane zostały z myślą o połączeniu technologii komputerowych ze stylem życia. Unikalne rozwiązania zastosowane w tych płytach sprawiają, że stanowią one znakomity fundament do budowy prawdziwego domowego centrum cyfrowej rozrywki.



Schemat działania karty WiFi-TV

Tuner TV i bezprzewodowa sieć w jednym

Większość płyt głównych oferuje stosunkowo niewielką liczbę złączy PCI. Inżynierowie ASUS-a zmniejszyli wagę tego problemu, projektując kartę, łączącą w sobie funkcjonalność tunera TV/FM i bezprzewodowej karty sieciowej. Użytkownicy mają więc do dyspozycji o jeden slot PCI więcej.

Poza możliwością odbioru standardowego, analogowego sygnału telewizyjnego oraz funkcjami rejestracji wideo (PVR – Personal Video Recording), za pomocą karty WiFi-TV możesz również odbierać telewizję cyfrową w standardzie DVB-T.

Karta WiFi-TV może również pracować jako bezprzewodowa karta sieciowa, obsługująca standardy 802.11a/b/g. Dzięki temu

będziesz mógł bezprzewodowo łączyć się z Internetem, bez użycia kabli udostępniać połączenie internetowe innym komputerom w sieci lokalnej czy współdzielić pliki.

Audio bez kompromisów

Prawdziwe centrum multimedialne to jednak nie tylko obraz, ale również dźwięk – i to możliwie najwyższej jakości. Płyty ASUS P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe wyposażono w najnowsze, 8-kanalowe układy dźwiękowe, które w połączeniu z systemami Dolby gwarantują uzyskanie krystalicznie czystego i mocnego dźwięku. Dzięki temu oglądanie Twojego ulubionego filmu czy koncertu z DVD dostarczy niezapomnianych przeżyć nie tylko wizualnych, ale i akustycznych.

AI Quiet – moc bez hałasu

Większość dostępnych na rynku płyt głównych oferuje funkcje umożliwiające podkręcenie parametrów pracy procesora w celu uzyskania wydajności pozwalającej na obsługę aplikacji wymagających wyjątkowo dużej mocy obliczeniowej. ASUS poszedł jednak o krok dalej – dzięki zaimplementowaniu w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe technologii AI Quiet parametry pracy procesora (w tym

również jego temperatura) znajdują się pod ścisłą kontrolą, dzięki czemu możliwe jest płynne dopasowanie prędkości obrotowych wentylatorów do aktualnego obciążenia systemu. Daje to gwarancję, że podczas oglądania filmu czy pracy z aplikacjami biurowymi Twoich uszu nie będzie atakował uciążliwy szum dochodzący z wnętrza obudowy komputera.

Stack Cool 2 – ciche chłodzenie

Kolejną technologią zastosowaną w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe jest Stack Cool 2. Dzięki temu temperatura niezwykle ważnych dla stabilności pracy całego systemu układów zasilających może być nawet o 20°C niższa.

Dwurdzeniowe procesory – moc dla multimedii

Dzięki wykorzystaniu chipsetu Intel 955X (w P5WD2 Premium) oraz 945P (w P5LD2 Deluxe) nowe płyty ASUS-a przystosowane są do obsługi dwurdzeniowych procesorów Intel. Układy te zawierają 2 fizyczne rdzenie z dedykowanymi pamięciami L2 cache, dzięki czemu mogą niezależnie wykonywać dwa, nawet bardzo wymagające zadania jednocześnie.



Stack Cool 2 obniża temperaturę elementów płyty głównej

Płyty z serii ASUS AI Life dają Ci zatem możliwość odbioru TV i radia, cyfrowy dźwięk Dolby oraz łączą Cię bezprzewodowo ze światem. A wszystko to dzieje się przy zredukowanych do absolutnego minimum hałasie i temperaturze. Nie zmieniaj swojego stylu życia dla komputerów – zamiast tego pozwól komputerom z płytami ASUS AI Life ułatwić życie i sprawić, by stało się ono przyjemniejsze!

Parametry płyt

P5LD2 Deluxe	P5WD2 Premium
Obsługa procesorów Intel ze złączem LGA 775	
Chipset Intel 945P	Chipset Intel 955X
FSB 1066/800/533	
Obsługa DDR2 711/667/533/400 MHz	
Gotowa na 2-rdzeniowe procesory Intel	

■ CENA: 39 zł
■ DOSTARCZYŁ: Megabajt sp. z o.o.
 UL. RYDYGIERA 8 (BUDYNEK 6A)
 01-793 WARSZAWA, TEL. (022) 633 11 99
■ WWW.MEGABAJT.COM.PL

■ DANE TECHNICZNE
 8-KIERUNKOWY DUALPAD
 2 MINI JOYSTICKI
 12 PRZYCSKÓW FUNKCYJNYCH (TRYB ANALOGOWY)

MACIEK JAKUBSKI | PADZIK

■ CENA: 340 zł
■ DOSTARCZYŁ: INCOM Wrocław
 UL. MOKRONOSKA 6, 52-407 WROCŁAW
■ WWW.INCOM.PL

■ DANE TECHNICZNE
 MAKSYMALNA MOC RMS: 50 W
 KOLUMNY PRZEDNIE I TYLNE:
 4*5 W (150-20 000 Hz)

TECHNICK | 5.1: TANIE? DOBRE?


■ Mały, ale daje się nim niezłe pograć.

■ DANE TECHNICZNE
 10 PRZYCSKÓW FUNKCYJNYCH (TRYB CYFROWY)
 PODŁĄCZANIE PRZEZ PORT USB
 FUNKCJE TURBO I CLEAR
 ZGODNOŚĆ Z MICROSOFT DIRECTX
 ZGODNOŚĆ Z MICROSOFT WINDOWS 98/ME/2000/XP
 FUNKCJA VIBRATION
 TRYBY PRACY: analogowy i cyfrowy

Tracer Turbo Shock

Rynek urządzeń sterujących, w moim mniemaniu, dzieli się na dwie kategorie: sprzęt do grania i gadżety. Te drugie przeważnie fajnie wyglądają albo przykuwają uwagę gracza nie zawsze potrzebnymi bajerami. Użyteczność takich urządzeń rzadko kiedy sprawdza się w graniu, ale za to jakie wrażenie robią na kolegach!

Nowy gamepad Tracer Turbo Shock to właśnie **bardziej taki gadżet niż sprzęt do grania**. Grać się, owszem, da, ale nie jest to na pewno ta precyzja i wygoda, co w padach np. Logitecha. Największą zaletą i zauważalną rzeczą jest jego wielkość. Jest on dwa razy mniejszy i lżejszy niż jego „prawdziwi” kuzyni. Zawsze można go schować do kieszeni idąc do kumpla albo wrzucić do bocznej kieszeni plecaka. Na pewno ergonomią jest jego dużą zaletą, bo pad leży dobrze zarówno w dłoni dziecka, jak i dorosłego. Mimo niewielkich rozmiarów mieści wszystko to, czego oczekujemy od tego typu urządzenia.

Tracer Turbo Shock działa w trybie analogowym i cyfrowym. Ma to znaczenie głównie w przypadku tego, ile przycisków używamy podczas gry. W trybie analogowym do dyspozycji mamy

12 przycisków, a w cyfrowym o dwa mniej. Oczywiście oba tryby działania różnią się precyzją. Pad ma również funkcje vibracji oraz Turbo (zgodnie z nazwą).

Generalnie ten minipad mogę polecić komuś, kto gra na takim urządzeniu rekreacyjnie, od czasu do czasu. Turbo Shock kosztuje niewiele, jest niewielki i nie zajmie wiele miejsca w szufladzie, a jeśli chodzi o możliwości, plasuje się gdzieś w środku stawki. To chyba wystarczające argumenty. **[CDA]**



■ DANE TECHNICZNE
 GŁOŚNIK CENTRALNY: 10 W (150-20 000 Hz)
 SUBWOOFER: 20 W (40-150 Hz)
 ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU PRZY 1 KHZ NA WEJŚCIU: >80 dB
 WYMIARY SATELITÓW: 81 x 79 x 210 mm
 WYMIARY GŁOŚNIKA CENTRALNEGO: 210 x 79 x 111 mm
 WYMIARY SUBWOOFERA: 273 x 185 x 180 mm
 WEJŚCIA DŹWIĘKU: trzy stereofoniczne mini jack dla dźwięku 5.1, jedno stereofoniczne chinch
 WYJŚCIA SŁUCHAWKOWE: rak, mini jack
 DODATKOWE: pilot na podczerwień, przewody połączeniowe



Altec Lansing VS-3151R

Altec Lansing VS-3151R to klasyczny przykład głośników pracujących w układzie 5.1, wyposażonych dodatkowo w zewnętrzny moduł sterujący wzmocnieniem, podbiem basów oraz efektem surround.

Co ważne, jest on także wyposażony w płaski pilot – identyczny z tym, który znalazł się w zestawie 3.1. Niewielkie, płaskie kolumny satelitarne oraz subwoofer o niezbyt imponujących gabarytach, o dziwo, sprawdzają się podczas grania czy oglądania filmów z DVD całkiem poprawnie, choć salonu zbyt dobrze nie nagłośnią. Nadają się do małych pokoiów studenckich czy uczniowskich lub niewielkich mieszkań, w których użytkownicy nie chcą narażać sąsiadów na zawał serca przy głośniejszym oglądaniu horrorów czy filmów akcji.

Podczas testów odsłuchowych okazało się, że najlepiej przenoszone są tony średnie i wysokie, a niskim można zarzucić jedynie to, że przy dość mocnych efektach, w przypadku których subwoofer powinien przyprawić nas o drżenie tydek – tak się nie dzieje. Gabaryty pudła rezonansowego, jak i przede wszystkim samego głośnika, nie pozwalają na użycie mocniejszego

wzmacniacza, przez co najniższe tony są **nieco za słabe**, choć na szczęście uniknięto charczenia czy dudnienia, co warto podkreślić.

Pilot sprawował się dobrze, gdyż z dość sporej odległości (nawet z 8 metrów) i pod sporymi kątami można było sterować wszystkimi parametrami zestawu, które zmieniać można także przyciskami i pokrętkami na module.

Pod względem jakości i użyteczności są one niezłą konkurencją dla zestawów Logitecha i Creative'a. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność przy danej mocy
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównawcza do POWER i DODATKI

HIS X1800 XT
 CENA: 2499 zł
 DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA
 WWW.PRONOX.PL
 POLAND.HISDIGITAL.COM

NVIDIA GF 7800 GTX 512
 CENA: 2649 zł
 DOSTARCZYŁ: Tabasco S.C. (Nvidia PR)
 WWW.TABASCO.PL
 WWW.NVIDIA.PL

MACIEJ LEWCZUK | POJEDYNEK POTWORÓW...

DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: ATI Radeon X1800 XT
 PAMIĘĆ: 512 MB
 ZEGAR GPU/MEMORY: 600/1400 MHz
 MAGISTRALA: PCI Express
 DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
 WYJŚCIA DVI: tak, dwa
 WYJŚCIA VIDEO: Avivo
 WEJŚCIA VIDEO: Avivo

OPROGRAMOWANIE: sterowniki, Cyberlink PowerDVD 6, Cyberlink PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D Album PicturePro, Medi@show 3 Trial, PowerBackup Trial
 GRY: Dungeon Siege 1.1, dema (RollerCoaster Tycoon 3, Half-Life 2, Act of War: Direct Action, Tribes: Vengeance Single Player, Axis & Allies)
 DODATKOWE: wszelkie potrzebne przewody i przejściówki



HIS X1800 XT

DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: GeForce 7800 GTX
 PAMIĘĆ: 512 MB
 ZEGAR GPU/MEMORY: 550/1700 MHz
 MAGISTRALA: PCI Express
 DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
 WYJŚCIA DVI: tak, dwa
 WYJŚCIA VIDEO: tak
 WEJŚCIA VIDEO: tak
 OPROGRAMOWANIE: sterowniki
 DODATKOWE: potrzebne przewody i przejściówki



Nvidia GeForce 7800 GTX 512



Wyróżnienie za potężną wydajność i dobrze przemyślany oraz zaprojektowany system chłodzenia.

HIS X1800 XT vs. Nvidia GF 7800 GTX 512

Czekaliśmy, aż w końcu pojawiły się, mniej więcej w tym samym czasie. Dwa prawdziwe potwory. Mowa o dwóch najsilniejszych kartach graficznych ze stajni potentatów spod kolorów zielonego (Nvidia) i czerwonego (ATI).

ATI reprezentowane jest w naszym teście przez kartę HIS ATI Radeon X1800 XT, a Nvidia przez referencyjną kartę Nvidia GF 7800 GTX 512.

Testy przeprowadziliśmy na najnowszych dostępnych, certyfikowanych sterownikach Catalyst 5.12 (ATI) i ForceWare 81.95 (Nvidia). Ustawiliśmy podobne parametry obrazu oraz włączaliśmy filtrowanie anizotropowe 8x i wygładzanie krawędzi (antialiasing) 4x. Wyniki możecie zobaczyć w tabelce.

Obydwie karty zajmowały po dwa sloty, czyli jeden PCIe, w którym były obsadzone oraz znajdujący się tuż obok

– nie mógł on zostać użyty, gdyż zastąpił go potężne zestawy chłodzące procesor graficzny i moduły pamięci. Powietrze zasysane było w obydwu przypadkach z wnętrza obudowy i po przejściu między fiszbinami radiatorów wypychane na zewnątrz. Jego ruch wymuszany był przez pracujące ze zmienną prędkością wentylatory. Dzięki stałemu monitorowaniu temperatury radiatorów szybkość obracania się łopatek wiatraków nie była zbyt uciążliwa do momentu, gdy mocno obciążone karty nie zaczęły generować dużych ilości ciepła. Wtedy obroty zwiększały się, a co za tym idzie, znacznie wzrastał także poziom hałasu. W ekstremalnych przypadkach znów mamy więc do czynienia z odgłosem suszarki. Jednak zwykle podczas gry mamy założone na uszy

śluchawki lub dźwięk dobiegający z głośników skutecznie zagłusza wszystkie inne odgłosy – tylko co na to rodzina?

Obydwie karty są bardzo wydajne – wszelkie gry, nawet w wysokich rozdzielczościach i z włączonymi wszelkimi „bajerami” graficznymi nie położyły kart na łopatki.

Z danych w tabelce wynika, że szybsza okazała się Nvidia. Może dlatego, że pamięci w jej przypadku działały z zegarem o 200 MHz większym? Może też sterowniki mają znaczenie? Pewne jest to, że jest po prostu... szybsza!

W przypadku ATI mieliśmy problemy z poprawnym działaniem dwóch testów, a mianowicie Aquamark 3 i The

Project. Sprawdziliśmy ich pracę na starszych wersjach sterowników, lecz błędy nadal się pojawiały.

Niedawno w redakcji mieliśmy okazję testować młodsze, słabsze, ale i tańsze karty z serii ATI Radeon X1800 XL oraz Nvidia 7800 GT i muszę przyznać, że potwory z niniejszego testu mogą polecić jedynie bogatym desperatom, gdyż na razie niewiele jest tytułów, w które nie można pograć na wymienionych wcześniej tańszych kartach. A wydawanie kasy na sprzęt, który w ciągu kilku miesięcy straci około połowy na wartości, nie ma za dużego sensu. [CDA]

Wyniki porównania

Firma	Nvidia	Nvidia	HIS	HIS	Gigabyte	Gigabyte	Nvidia	Nvidia
Nazwa	GeForce 7800	GeForce 7800	Radeon X1800	Radeon X1800	Radeon X1800	Radeon X1800	GeForce 7800	GeForce 7800
Optymalizacja	Standard	4 Anisotropy/8 Anisotropy	Standard	4 Anisotropy/8 Anisotropy	Standard	4 Anisotropy/8 Anisotropy	Standard	4 Anisotropy/8 Anisotropy
3DMark 03/05	19601/7907	13938/7891	17139/7900	13028/7681	14251/7009	10297/6576	16366/7359	11094/7282
Codecreatures	9171	7356	8141	7473	7655	6162	8725	6174
X-2 The Threat (1600)	94,898	71,760	73,466	63,477	64,570	53,355	82,776	59,164
UT 2003 (Flyby/Balmatch 1600)	296,02/97176	279,63/97,44	299,79/98,18	280,13/96,58	284,93/96,87	164,75/95,87	290,46/98,50	251,59/96,66
FarCry (1024/1600 Max Detail)	74,82/75,08	73,55/70,48	70,19/69,72	68,85/68,71	70,54/71,09	70,58/59,70	72,07/71,75	73,68/56,53
Aquamark 3 (FPS)	83,478	79,800	X	X	X	X	79,16	73,549
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	113,8/113,9/112,9/100,4	114,0/113,1/104,5/66,3	110,8/109,3/108,9/81,7	107,1/105,7/99,9/59,8	87,5/81,1/65,7/55,1	85,4/79,2/65,3/45,7	109,0/108,9/109,0/91,2	110,0/107,8/93,7/52,8
The Project (1024)	71,66	66,45	X	X	X	X	70,01	59,94
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	114,31/79,58	112,27/78,96	106,50/65,06	95,24/52,84	80,31/47,78	72,74/39,65	104,60/61,20	105,09/62,04
	(99,40/53,64)	(99,11/53,35)	(88,09/46,41)	(81,66/44,38)	(67,44/35,23)	(63,89/33,91)	(80,12/41,81)	(110,72/42,68)

Zestaw testowy: płyta – ASUS P5A2 Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięci – 2 x GeIL 512 MB PC2-5300, obudowa – Chieftec BA-018-B

X – Testu nie udało się uruchomić

* – Testu nie wykonywano

SM – Shader Model



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

» CENA: 1069 zł
» DOSTARCZYŁ: LG Electronics
ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa
tel. (0 22) 606 14 50
» WWW.LGE.PL

» DANE TECHNICZNE
PRZEKĄTNA EKRANU: 17"
WIELKOŚĆ PŁAMKI: 0,264 mm
TYP MATRYCY: TN
CZAS REAKCJI MATRYCY: 12 ms

MAX I/O | DO WSZELKICH ZASTOSOWAŃ...

» DANE TECHNICZNE
NATURALNA ROZDZIELCZOŚĆ PRACY: 1280 x 1024 punkty
KĄT WIDZENIA OBRAZU (POZIOM/PION): 160°/160°
JASNOŚĆ: 250 cd/m²
KONTRAST: 500:1
POBÓR MOCY PRACA/SPOCZYNEK: 40/1 W



» Estetyczne wykonanie i dobre parametry to główne cechy monitora LG Flatron L1717S.

LG Flatron L1717S

Monitory LCD nadal tanieją i już za około 1000 złotych można kupić 17-tkę o bardzo dobrych parametrach, pozwalających na użytkowanie sprzętu nie tylko do edycji tekstu czy surfowania po Internecie.

LG Flatron L1717S to przedstawiciel grupy urządzeń z w miarę przystępną jak na LCD ceną oraz dość przyzwoitymi parametrami. Równomierne podświetlenie matrycy dobrze sprawdza się zarówno przy graniu, jak i oglądaniu filmów. Jednak jeśli na seans przyjdą koledzy i rozsiądą się dość szeroko, ci siedzący na skrajach (ponad 40-50 stopni od centralnego ustawienia) mogą narzekać na gorsze odwzorowanie kolorów. W pionie jest ciut gorzej, ale bez tragedii – w sumie standard. Szybkość reakcji także w normie, gdyż 12 ms wystarczy większości graczy do komfortowej zabawy.

Wysoki kontrast i jasność pozwoliły producentowi na zastosowanie technologii **Lightview**. Pozwala ona na wybór jednego z trybów pracy: Dzień tekst, Noc tekst, Dzień film, Noc film, Dzień zdjęcie, Noc zdjęcie. Dzięki temu można tak dobrać jakość obrazu, by nie męcząc oczu korzystać w jak najbardziej ergonomiczny sposób z monitora.

Sprzęt można jedynie pochylić, przez co trzeba zorganizować sobie na tyle dobre miejsce dla urządzenia, by móc komfortowo ustawić ekran.

Przyznam, że byłem dość sceptycznie nastawiony do tego modelu przed jego uruchomieniem, gdyż same parametry niewiele są w stanie powiedzieć o jakości urządzenia. Po tygodniowej pracy i wielu przeprowadzonych testach okazało się, że **zostałem pozytywnie zaskoczony**. Jeśli poszukujecie zrównoważonego i dającego się wykorzystać do pracy i zabawy monitora, mogą polecić pod rozważę zakup LG Flatron L1717S. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przeznaczenie/Inteligentność
ECO – Ceny porównania do PCWYER i DODATKI

» CENA: 179 zł
» DOSTARCZYŁ: AB.SA
» WWW.AB.PL
» WWW.PHILIPS.PL

» DANE TECHNICZNE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/32x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/8x
ZAPIS DVD-R/RW: do 16x/6x
ZAPIS DVD+R/-R DL: do 8x/4x

MAX I/O | CICHE, NIEPOZORNE – AŻ TU NAGLE...

» DANE TECHNICZNE
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
OBSŁUGIWANE FORMATY CD: CD-ROM, CD-ROM XA, CD-DA, CD-Extra, Photo CD, Video CD, CD-I, Photo CD, Video CD, CD-Text, CD-R, CD-RW
OBSŁUGIWANE FORMATY DVD: DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, DVD+R DL, DVD-RAM
OPROGRAMOWANIE: Nero Burning Rom 6 SE, Nero Vision Express 3, Nero Media Player, InCD 4, InCD Reader
ODCZYT CD-R/RW: do 48x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW/DL: do 10x
ODCZYT DVD-ROM: do 16x
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB



Wyróżnienie za świetne połączenie nowoczesnych technologii z przystępną ceną urządzenia.

Philips DVDR1648P

Już niemal nie pamiętam, kiedy ostatni raz mieliśmy w redakcji urządzenie odczytująco-nagrywające Philipsa. Udało mi się odświeżyć pamięć przy okazji testów nagrywarki DVDR1648P.

Urządzenie to pozwala zapisywać dane na nośnikach z przyzwoitymi prędkościami, a odczyt także nie sprawia wielu problemów. No, może niewielkie – gdy chcemy sprawdzić, jakie dane dadzą się odczytać z porysowanych nośników. Nero CD/DVD-Speed pokazuje, że cała powierzchnia średnio porysowanej płytki to jeden wielki błąd, a CDCheck „wysypuje” się przy napotkaniu poważniejszego błędu. Mimo to, gdy kopiuje dane wprost z nośnika, większość „dobrych” plików daje się odczytać. Informacje z nieporysowanych krążków odczytywane są nad wyraz szybko, a ripowanie muzyki odbywa się z bardzo dużą szybkością. Poprawiono także prędkość zapisu danych na płytkach dwuwarstwowych – do 8x.

Jeśli chodzi o jakość nagrywania, dobrze sprawdza się system **SolidBurn**. Przed nagraniem danych urządzenie zapisuje niewielkie ilości danych i sprawdza liczbę błędów odczytu: jeśli jest minimalna, następuje zapis danych z zadaną szybkością, jeżeli jednak błędów jest zbyt dużo

i istnieje obawa, że algorytmy korekcji sobie z nimi nie poradzą, prędkość jest zmniejszana i ponownie zostaje wykonany test. Wypalenie danych następuje dopiero, gdy nagrywarka uzna, że wszystko jest w porządku. Mamy do dyspozycji także ochronę przed opróżnieniem bufora Seamless Link.

Całość pracuje cicho i efektywnie. Gdyby nie drobne problemy przy testowaniu korekcji błędów (mimo że podczas kopiowania ilość danych odczytanych poprawnie była zadowalająca), napęd Philips DVDR1648P otarłby się o wyróżnienie w kategorii Power: Mimo to przyznajemy mu wyróżnienie ECO. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

DO TESTÓW UŻYTO PŁYT FIRM TDK (CD-R, DVD+R, DVD-R), VERBATIM (DVD+R), BULKPAQ (DVD-R) ORAZ DATASAFE (DVD+R), JAK I KILKU INNYCH NOŚNIKÓW.

» CENA: 580 zł
 » DOSTARCZYŁ: ORVALDI Power Protection Sp. z o.o.
 Millennium Plaza, Al. Jerozolimskie 123, 02-017 Warszawa
 » WWW.ORVALDI.COM.PL
 WWW.ORVALDI.COM

TECH-NICK | UPS NIE TYLKO DLA GRACZA

» DANE TECHNICZNE

MOC [VA/W]: 1000/600
 WEJŚCIE: napięcie 230 V
 DOP. WAH. NAPIĘCIA: +20%/-25%
 CZĘSTOTLIWOŚĆ: 50 Hz +/-5%
 KSZTAŁT PRZEBIEGU: przybliżona sinusoida (schodkowa)
 CZAS PRZEŁĄCZENIA: <4 ms
 AKUMULATORY: szczelne kwasowo-olowiowe, bezobsługowe
 CZAS DZIAŁANIA PRZY OBCIĄŻENIU 100/50%: do 6/15 min
 CZAS ŁADOWANIA: 8 h do 90% po pełnym rozładowaniu
 WYMIARY: 370 x 115 x 170 mm
 MASA: 12 kg
 WYJŚCIA: 2x zwykłe gniazdo z bolcem – schuko
 (podtrzymywane), 1x przedłużaczowe (podtrzymywane)
 INTERFEJS PC: USB (oprogramowanie na CD + przewód)
 ZABEZPIECZENIE PRZECIWPRIEPięCIOWE NET/FAKS/TEL
 – PORT RJ45



» UPS podtrzyma „na duchu”
 niejednego komputer, gdy
 w sieci zabraknie prądu.

Orvaldi 1000GS

Pisaliśmy już o UPS-ach, ale myślę, że temat ten i tak znajdzie zainteresowanie wśród czytelników, którym komputer wyłączył się z powodu przerwy w dostawie prądu, gdy akurat robili coś ważnego. Dlatego przedstawiamy kolejne tego typu urządzenie.

Orvaldi 1000GS teoretycznie pozwala na podtrzymanie napięcia w zestawach, które pobierają do 600 W mocy, czyli jest w stanie zapewnić ciągłość pracy komputerom z dużą liczbą dysków twardych, potężnym procesorem i kartami graficznymi w trybie SLI czy CrossFire.

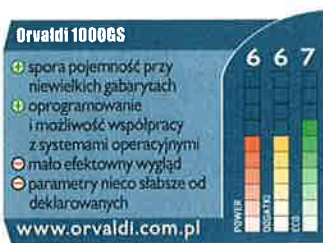
W rzeczywistości komputer z zasilaczem 500 W obciążony w około 80% może sprawić urządzeniu problem – i podtrzymanie nie będzie już tak wzorcowo długie, choć 3-8 minut wystarczy do zapisania wszelkich otwartych projektów czy dokonania zapisu pozycji w grze i wyłączenia komputera.

Dołączone oprogramowanie oraz przewód USB pozwalają na sprzęgnięcie całości z systemem operacyjnym komputera, a po odpowiednich ustawieniach system sam pozaymka aplikacje po kilku minutach od zaniku napięcia, na tyle jednak wcześniej, by nie uszkodzić danych w aplikacjach – jest to ważne w przypadku, gdy komputer

zostawiany jest na noc lub pracuje przez cały czas (np. gdy coś ściągamy z Sieci, albo komputer jest serwerem).

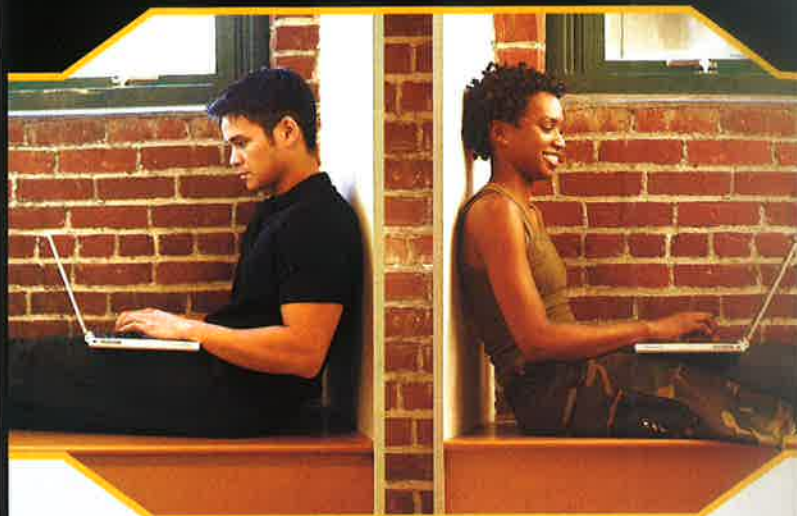
Dodatkową opcją jest możliwość filtrowania sieci telefonicznej, co ma niebagatelne znaczenie, gdy używamy modemu (również do szerokopasmowego dostępu do Internetu – DSL, Neostrada) lub chcielibyśmy mieć pewność, że w razie przepięcia nie uszkodzi się nasz ulubiony telefon.

Ogólnie rzecz ujmując, Orvaldi 1000GS to dość dobry produkt, który zapewni spokojny sen lub zabawę czy pracę niejednemu użytkownikowi komputera, którego będzie stać na wysupłanie niemal sześciuset złotych. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Coś Wi-Fi w powietrzu ...



Sieci bezprzewodowe PENTAGRAM

Cerberus ADSL Wi-Fi 802.11g Plus



4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, QoS, zarządzanie pasmem, dynamic DNS, odłączana antena zewnętrzna, wbudowany modem ADSL, obsługa aneksu A (ADSL over POTS)

Doskonałe rozwiązanie dla bardziej wymagających użytkowników. Do jego najważniejszych cech zaliczyć należy funkcje pozwalające na zwiększenie komfortu współdzielenia łącza internetowego poprzez QoS i zarządzanie pasmem.

Cerberus ADSL Wi-Fi 802.11g



4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, QoS, odłączana antena zewnętrzna, wbudowany modem ADSL, obsługa aneksu A (ADSL over POTS)

Cerberus posiada wbudowany modem ADSL dzięki któremu z łatwością można podłączyć sieć lokalną do Internetu przez łącze ADSL. Urządzenie także pomaga zapewnić komfort pracy oraz korzystania z sieci przez wielu użytkowników dzięki obsłudze QoS.

Cerberus Wi-Fi 802.11g



4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, 2 odłączane anteny zewnętrzne

Cerberus Wi-Fi 802.11g to doskonałe rozwiązanie, jeżeli chcesz podzielić swoje łącze między kilku użytkowników. Jest to wyjątkowo łatwe dzięki obsłudze NAT pozwalającej na korzystanie z jednego łącza do Internetu przez wielu użytkowników podłączonych do sieci poprzez wbudowany 4-portowy switch 10/100 Mbit/s lub interfejs bezprzewodowy 54 Mbit/s.

Do każdego urządzenia dołączona jest obszerna dokumentacja w języku polskim, a także przewodnik "Połącz się w NET", który przeprowadzi Cię przez proces tworzenia małej sieci lokalnej. Wszystkie produkty sieciowe PENTAGRAM objęte są 5-letnią gwarancją w systemie opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-To-Door.

tel. (22) 338 9000
 www.pentagram.pl

MULTIMEDIA VISION™ wyłączny
 dystrybutor produktów PENTAGRAM
 02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28

PENTAGRAM GROUP
 www.pentagram.com.pl

PENTAGRAM Networking and Communication | PHOTON Digital Photography | PRG2008 Xtreme Cooling | INFINITY Xtreme Power



MICROSOFT NATURAL KEYBOARD 4000

» CENA: ok. 250 zł
 » DOSTARCZYŁ: Microsoft Sp. z o.o.
 Al. Jerozolimskie 195a, 02-222 Warszawa, tel. (022) 594 1000
 » WWW.MICROSOFT.COM/POLAND

GENIUS ERGOMEDIA 700

» CENA: 80 zł
 » DOSTARCZYŁ: Tabasco s.c. (Genius PR)
 » WWW.TABASCO.PL
 WWW.GENIUSNET.CO.UK

ALLOR | GENIUS KONTRA MICROSOFT – ERGONOMIA PRZED WSZYSTKIM


Wyróżnienie
za ergonomię.


» DANE TECHNICZNE

PRODUCENT: Microsoft
 NAZWA: Microsoft Natural Keyboard 4000
 DODATKOWE KLAWISZE: tak, 16
 DODATKOWY TRYB PRACY KLAWISZY FUNKCYJNYCH: tak
 KONTROLA ZOOM: tak
 ROLKA DO PRZEWIJANIA: nie
 SPOSÓB POŁĄCZENIA: USB
 PODKŁADKA POD NADGARSTKI: tak
 DODATKOWE GNIAZDA: nie


» DANE TECHNICZNE

PRODUCENT: Kye Systems Corp.
 NAZWA: Genius ErgoMedia 700
 DODATKOWE KLAWISZE: tak, 36
 DODATKOWY TRYB PRACY KLAWISZY FUNKCYJNYCH: nie
 KONTROLA ZOOM: tak
 ROLKA DO PRZEWIJANIA: tak, przechyłana
 SPOSÓB POŁĄCZENIA: USB i 2 x mini jack
 PODKŁADKA POD NADGARSTKI: tak
 DODATKOWE GNIAZDA: tak, mikrofon i słuchawki



Genius ErgoMedia 700

Microsoft Natural Keyboard 4000

Choć najtańsze klawiatury można kupić już za 12,50 zł, osoby na co dzień wprowadzające duże ilości tekstu (jak na przykład piszący te słowa recenzent) powinny zainteresować się droższymi modelami ergonomicznymi, dzięki którym znacznie zmniejsza się zmęczenie dłoni, trudniej też nabawić się kontuzji związanych z długą pracą przy klawiaturze.

W testach wzięli udział przedstawiciele dwóch różnych szkół. Pierwszą reprezentuje **Genius**. Ten model, choć trudno nie zauważyć jego wygięcia, może jednak uchodzić za dość podobny do zwykłych klawiatur; gdyż główny blok klawiszy pozostawiono w jednym kawałku. Poza tym sama klawiatura jest dość płaska i w użytkowaniu przypomina modne ostatnimi czasy modele a la notebook.

Microsoft podszedł natomiast do kwestii ergonomii bez żadnych kompromisów. Łamany główny blok klawiszy, jego wyprofilowanie i pochylenie całości w kierunku monitora (odpowiadająca za to podkładkę można jednak zdemonować) – wszystko to sprawia na początku dość kosmiczne wrażenie. Ale wystarczy dać sobie parę dni na przyzwyczajenie się do nieco innego ułożenia dłoni, a zaczyna to mieć sens. Zadbano nawet o wyprofilowanie pojedynczych klawiszy, mających normalną wysokość (jeśli

nie liczyć ich wyprofilowania) i jak najbardziej standardowo ułożonych.

Jeśli chodzi o dodatki, znacznie lepiej jednak wyposażony został **Genius**. Nie tylko ma ponad dwa razy więcej dodatkowych klawiszy ułatwiających uruchamianie programów czy odtwarzanie mediów, ale wyposażony jest również w gniazdo słuchawek i mikrofonu oraz kółko do przewijania okien z możliwością przechylania na boki, czym znacznie droższy model Microsoftu niestety nie dysponuje.

Jednak jeśli chodzi o pisanie tekstów, **Genius** jest tylko poprawny. Owszem, wygięty blok klawiszy zmniejsza nieco zmęczenie dłoni, ale zbyt mały prawy Alt, bezsensownie ułożone klawisze nad strzałkami, przesunięte w dół same strzałki oraz zbyt mała podkładka pod nadgarstki sprawiają, że klawiatura nie jest zbyt wygodna. A choć kółko przewijania i dodatkowe

klawisze są bardzo przydatne – jeśli chodzi o wygodę pisania, jest tak sobie. A jeśli ktoś preferuje normalne, a nie notebookowe klawisze... cóż, wtedy najlepiej w ogóle poszukać gdzie indziej.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z Microsoftem. Gdy już przyzwyczailiśmy się do nieco dziwnego, ale szalenie wygodnego ułożenia dłoni, jest po prostu perfekcyjna. Normalny skok klawiszy, normalne ich ułożenie, normalna wielkość – wszystko jest dokładnie takie, jak być powinno, łącznie z dużą podkładką pod nadgarstki. **Jeśli szukacie klawiatury ergonomicznej z praw-**

dziwego zdarzenia, lepiej nie znajdziecie! I żeby nie było – w **grach sprawdza się równie dobrze**, co przy pisaniu tekstów, choć łamany główny blok klawiszy wymaga pewnego przyzwyczajenia.

Dlatego też, jeśli najważniejsza jest dla nas wygoda i zminimalizowanie ryzyka kontuzji związanych z długotrwałą pracą (lub zabawą) przy klawiaturze, droższy produkt Microsoftu jest propozycją znacznie lepszą. **Genius**, choć tańszy i z większą liczbą dodatków, przegrywa bowiem w tym, co w klawiaturach najważniejsze: wygodzie. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składki tekstu.

POWER – Wygodność/Przydatność/Możliwość
 DODATKI – Programy/Gry/Przewidywalność/Intuicyjność
 ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

■ CENA: 649 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Manta
 ul. Matuszewska 14, bud. 4, 03-876 Warszawa
 tel. (0 22) 332 34 50
 ■ WWW.MANTA.COM.PL

MIKE-L | NAGRYWARKA DVD ZAMIAST VIDEO

■ DANE TECHNICZNE

CZYTA FILMY MPEG-4 I XVID: tak, z polskimi napisami w TXT
 ODTWARZANE REGIONY: filmy ze wszystkich stref
 STANDARD SYGNAŁU: PAL/AUTO/NTSC
 WYJŚCIE AUDIO: w standardzie 5.1
 ZGODNY Z: DVD, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, MPEG4, XviD, SVCD, VCD&VCD2.0, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, MP3, Picture-CD
 FUNKCJA PRZYBLIŻANIA I ODDALANIA OBRAZU: tak
 FUNKCJA ZWALNIANIA I PRZYSPIESZANIA: tak
 WSZYSTKIE FUNKCJE DOSTĘPNE Z PILOTA: tak
 WBUDOWANY TUNER TELEWIZYJNY: bezpośrednie podłączenie do anteny
 WBUDOWANE ZŁĄCZA DODATKOWE: USB i DV (kamera cyfrowa)
 WEJŚCIA DLA DODATKOWYCH URZĄDZEŃ NA PANELACH: tylnym i przednim

ZUŻYCIE MOCY: do 45 W
 CZTERY PRĘDKOŚCI ZAPISU: HQ-1h, SP-2h, SP+ 2.5h, LP-3h, EP- 4h i SLP-6h
 WIELOJĘZYCZNE MENU: tak, w tym polskie
 DODATKOWE: możliwość nagrania do 49 tytułów na jedną płytę



Wyróżnienie za bardzo duże możliwości pracy z nośnikami i zawartymi na nich danymi oraz w miarę przystępną cenę.



■ Magnetowid cyfrowy DVD za niespełna 650 złotych.

Manta Emperor Recorder

W 9 numerze CDA opisywaliśmy jako ciekawostkę – i nawet wyróżniliśmy – Yamadę DVR-8400x. Była to jedna z ciekawszych nagrywarek DVD z funkcją odtwarzania DivX.

Manta Emperor Recorder w stosunku do Yamady wygląda jak bliźniacza konstrukcja. Różnic można się doszukać dopiero po uruchomieniu urządzenia. Spolszczone menu oraz odtwarzanie niemal wszystkich napisów przy oglądaniu filmów w formatach DivX i XviD, a także lekko przyspieszony rozruch to główne „poprawki” wprowadzone do tej konstrukcji.

Niestety, niezbyt przemyślano konstrukcję pilota – wyposażony jest on w masę małych i opłaskanych drobnym drukiem przycisków, które trudno uznać za wygodne. W dodatku gdy przyzwyczaimy się do obłożenia klawiszy, możemy mieć pewnego rodzaju „zgrzyt”, jeśli chodzi o samą pracę pilota. Gdy siedzimy blisko urządzenia, praca nie nastręcza problemów, lecz jeśli tylko odsuniemy się na więcej niż 4-5 metrów, obsługa staje się lekko... przypadkowa. Trudno trafić w takie położenie pilota, by odtwarzać „załapywał” polecenia za każdym razem.

Pozostałe parametry są bardzo dobre, a napęd cichszy niż w Yamadzie.

Na krążkach mieści się od 1 godziny filmów w maksymalnej jakości do 6 godzin w najniższej – sprawdziłem, najniższa i tak niejednokrotnie wygląda lepiej od najwyższej w magnetowidach VHS!

Nadal pojawiają się jednak problemy z wyświetlaniem długich napisów, gdyż chipset urządzenia, wraz z oprogramowaniem, ma zdefiniowaną na sztywno ramkę, w której rzeczony teksty są wyświetlane, przez co czasem nakładają się one na siebie i są nieczytelne.

Najważniejszą jednak „innowacją” w stosunku do Yamady jest obniżenie niemal o połowę ceny. **Emperor** Recordera można kupić już za niespełna 650 złotych! | CDA |

Manta Emperor Recorder

- dobra jakość nagrań
- w miarę przystępna cena
- sporaadyczne problemy z obsługą pilotem z odległości większej niż 2 metry

8 7 9

POWER

ODTWARZANIE

ECO

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w druku składki tekstu.

FREEZONE

PENTAGRAM Xtreme Cooling Division

COOL 'EM ALL!!!



Zestawy chłodzące CPU: wydajność, cisza, niezawodność!



MULTIMEDIA VISION
 wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
 02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 2B
 tel. (22) 338 9000, www.pentagram.pl



PENTAGRAM GROUP
 www.pentagram.com.tw
 PHOTON Digital Photography Invasion | FREEZONE Xtreme Cooling | PENTAGRAM Networking and Communication

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD-Action z CD lub z DVD w cenie **76,50 zł**
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

wariant III

Prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD-Action + PC Format z CD lub DVD w cenie **259,90 zł**
Za 12 wydań z DVD - CD-Action i PC Format
w kiosku zapłacisz **381,60 zł**,
zamawiając pakiet **oszczędzasz 121,70 zł**

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD-Action + PC Format z CD lub DVD w cenie **137 zł**
Za 6 wydań z DVD - CD-Action i PC Format
w kiosku zapłacisz **190,80 zł**,
zamawiając pakiet **oszczędzasz 53,80 zł**

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.



PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i Internetu. W każdym numerze CD lub DVD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.



Symbol: Słuchawki

Słuchawki multimedialne z mikrofonem i regulacją głośności.



Symbol: Atlas Polski

AutoAtlas Polski. Niezastąpiona pomoc dla każdego kierowcy! Bazując na bardzo dobrej mapie, AutoAtlas Polski błyskawicznie znajdzie dowolną miejscowość i ulice oraz automatycznie wytyczy trasę. Szczegółowa mapa zawiera: 44.000 miejscowości, kompletną sieć dróg, 360 przejazdowych planów miast, ale to nie wszystko! Oprócz mapy dostajesz świetny przewodnik turystyczny z opisami i zdjęciami ponad 400 miast, 800 zabytków. Bogatej biblioteki multimedialnych towarzyszy 210 obszernych artykułów o tematyce geograficznej.



Symbol: Atlas Europy

AutoAtlas Europy. Wjedź do Europy z AutoAtlasem Europy! AutoAtlas Europy to nie tylko dokładna mapa naszego kontynentu ale także znakomity przewodnik turystyczny z bogatym zbiorem multimedialnych. Mapa obejmuje: 110.000 miejscowości, kompletną sieć dróg, 212 przejazdowych planów miast. Zaś przewodnik turystyczny zawiera opisy i zdjęcia ponad 700 miast, 1200 zabytków i 190 obszernych artykułów o tematyce geograficznej. Znajdziesz tu również bogatą bazę hoteli i campingów. Program sam znajdzie interesującą Cię miejscowość i ulice oraz wytyczy trasę Twojej podróży!

OSOBY, KTÓRE ZAMÓWIĄ KONTYNUACJĘ PRENUMERATY, JAKO DODATKOWY PREZENT OTRZYMAJĄ ETUI NA 10 CD.



PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

(Prosimy o wypełnienie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcąc Państwo, by rozpoczęła się prenumerata.)

Wybieram następujący wariant prenumeraty, na: w cenie z CD z DVD

Wybieram następujący prezent: ATLAS POLSKI ☐ ATLAS EUROPY ☐ SŁUCHAWKI ☐

Wybieram następujący gadżet: koszulka ☐ czapka ☐ smycz ☐
oferta silyczen 2006

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy:

Miejscowość:

Kraj:

Telefon kontaktowy:

NIP firmy:

e-mail:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

e-mail:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty:

Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER Sp. z o.o., Sp. k. ul. Motławska 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych. Moje praktyczne zastrzeżenie: sobie prawo do ich usunięcia i poprawienia.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie: 22/ 517 50 55 3. Fakssem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl> - istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu

obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA W RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piętego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

FACT NOT REDACTION

Wiele, jak to jest? Czasem przez tydzień albo dwa czytam pocztę – i nic. Dużo listów, ale nic, co mógłbym wykorzystać w AR. Nic, tylko się pociąć. A potem w ciągu jednego dnia przychodzi tyle fajnych maili, że aż mi się wszystkie w jednej edycji AR nie mieszczą... Najwyraźniej fajne i niefajne listy lubią poruszać się ławicami. Sami oceńcie, czy w tym miesiacu zarzuciłem wędkę we właściwym miejscu i czasie.

BGMNCOLIWIPDG!

☑ Ostatnio doszedłem do ciekawych wniosków. Mianowicie... Jak myślicie, kto jest najlepszym ekspertem w dziedzinie gier komputerowych? Dziennikarze? Specjaliści? Twórcy, wydawcy itp.? Sami gracze? NIE! Nikt z wyżej wymienionych. Są nimi... Rodzice! :D Wiem, że dziwnie to zabrzmiało, ale to prawda! Ale taka sytuacja nie jest wcale zła. Nawet nie wyobrażacie sobie ile ciekawych rzeczy można się dowiedzieć od Specjalistów ds. Gier Komputerowych! Gram już ładnie kilka lat, ale dopiero teraz owi eksperci otworzyli mi oczy na wiele tematów dot. gier. Zaczniemy od ich podziału na poszczególne gatunki. Dotychczas w swojej niewiedzy gry dzieliłem na np. FPS, TPS,

...Ke? (Ci, co oglądali „Hotel Zacisze”, wiedzą, o co chodzi.)

RPG, RTS, symulacje itp. Ale ten tok myślenia jest błędny. Mianowicie uchwałę Rady Największych Ekspertów Od Wszystkiego od dziś jest tylko jeden rodzaj gier: BGMNCOLIWIPDG (Bezmyślne Gry Mające Na Celu Oglupić Ludzi i Wypaczyć Ich Psychikę Do Granic). Wpadliście na to?

Poza tym owa Komisja może się pochwalić świetną znajomością poszczególnych tytułów gier. Ja gram w ET od ok. pół roku ale dopiero dziś dowiedziałem się, że w tej głupiej grze są (i tu cytuję) „władra krwi, poobcinane głowy, bezmyślne i niezwykle brutalne potwory i inne monstra”. Kurde, ja wiedziałem, że w ET są jakieś triki, błędy gry które można ciekawie wykorzystać, ale o potworach to za cholerę nie wiedziałem! To może być przełom! Wyrażacie sobie taki tytuł artykułu: „Zombiaki i potwory w ET o których nawet twórcy nic nie wiedzieli”? No jak rany sensacja! A czy wiedzieliście, że Syberia to strasznie brutalna i bezmyślna strzelawka? No ja jakoś też nie, ale znowu oświeciła mnie Komisja Rodzicielska.

PS. Jest to tekst uogólniony, aczkolwiek te sytuacje są autentyczne (niekoniecznie z moim udziałem). I tu apel. Drodzy rodzice! Jeśli naprawdę chcecie krytykować gry komputerowe to dokończcie się choć trochę (mówię oczywiście o grach komputerowych). W dyskusji z graczem, delikatnie mówiąc nie macie szans. A wygadywanie rzeczy które nijak mają się do rzeczywistości to dla mnie rzecz po prostu śmieszna...

Zajqcz Poziomka

Kontratakujcie! Ja tam np. regularnie wyliczam żonie, ile w sumie ktoś płacze w każdym odcinku „M jak miłość”. Niech mi potem spróbuję powiedzieć, że to gry są głupie i odmóżdżające. (Swoją drogą – w godzinowym odcinku średnio ryczą przez około 2-3 minuty, czasem nawet do 5-6 minut szlochu dojadą, jak scenarzyści nie mieli inwencji...)



Za krótkie są!

☑ Na samym początku muszę was objechać. Za recenzję gry F.E.A.R. Nie wiem kto komu dał w łapę, że gra dostała 9/10. Chyba to międzynarodowy spisek, bo piszę do was z Anglii. Tutaj oceny tej gry również wahają się w granicach 90%. Pisząc recenzję, Eugeniusz Siekiera nie wspominał o najważniejszej wadzie gry. A mianowicie, że jest krótka, że aż S.T.R.A.C.H! Zakupiłem ją za 30 funtów (ponad 160 zł – Smg) sugerując się zapowiedziami, trailerami i recenzjami w tutejszych pismach. Fakt, gra daje kopa mocniejszego niż durny Doom 3, ale to za mało. F.E.A.R. przeszedłem dosłownie w... 3 (!!!) dni. A jak JA przechodzę grę w 3 dni, to znaczy, że jest diablo krótka.



Oooo, nie przesadzaj. Diabło można przejść w jeden wieczór! :)

Co z tego, że F.E.A.R. ma cudną grafikę, kapitalny klimat, świetne udźwiękowienie, skoro jest tak króciutki? Już zacząłem się rozkręcać a tu bach, widzimy napis „Epilog”.

A ja zaliczyłem całe CoD 2 w czasie jednej niedzieli. Teraz gry tak mają. Popatrz w ten sposób: nowe gry są krótkie. A skoro taka jest norma, czemu karać za to akurat FEAR? Ale czy gry FPS kiedykolwiek były naprawdę długie? W jakim czasie dało radę ukończyć Quake'a 1, Doom 2 czy Serious Sama, że o Duke Nukem 3D nie wspomnę? No dobra, może kiedyś zajmowało to nieco więcej czasu niż obecne standardowe 10 albo 15 godzin... ale tak czy siak było to gry na góra 3 dni. A swoją drogą, ile dajesz za bilet do kina, w którym siedzisz średnio 90 minut? I nie narzekasz...

(...) Zastanawiam się na co poszło te prawie 5 giga na dysku? Na co? Przecież taki FarCry zajmuje 3,5 i jest dłuższy, i ładniejszy, i bardziej urozmaicony, i co najważniejsze, długi jak cholera!

Około 15-20 h góra, jak pamiętam. A poszło na coraz bardziej skomplikowane tekstury, filmiki, motywy audio... jak mniemam.

W sumie żałuję, że te gry kupiłem. Muszę powiedzieć tak: w 2003 roku mieliśmy Unreal 2, w 2004 – Doom 3 (to tak nudna gra, że nie przeszedłem, grać się nie da – tak wieje monotonością i nudą), a w tym roku mamy F.E.A.R.



Heimdall

Co do mnie, wolę gry krótkie, bo mimo że krótkie, ale bardziej satysfakcjonujące (CoD2) od kobył (sorki, Qn'ik), w które się gra długo, ale na zasadzie „bo skoro już kupiłem”...



AR-eakcje

Znowu się nam odradza dyskusja o piractwie? Hm... na to wygląda. Ale mam nadzieję, że tylko w tym numerze. Bo ileż można?

☑ Katulu (AR 12/05) prezentuje postawę „mnie się należy i to nieważne w jaki sposób”. Sądząc po jego liście nie jest bardzo zaawansowany wiekowo i pewnie nie pamięta ile kiedyś komputery kosztowały. Narzeka, że nie stać go na nową kartę graficzną (albo jak kupi to nie stać go na oryginalny soft). Ja na swoje pierwsze ZX Spectrum pracowałem 2 lata.

Ja pół roku, ale a) kupiłem używany, b) byłem na utrzymaniu rodziny, więc całą zarobioną kasę mogłem odkładać na sprzęt, odmawiając sobie wręcz wszystkiego.

Chodząc do liceum czepiałem się każdej pracy, aby tylko kupić wymarzony sprzęt. Czytając o tym, że gościa nie stać co chwilę na upgrade, dostaję mdłości. (...) Sprzęt, który posiadam zupełnie wystarcza. Kompa kupuję średnio raz na trzy lata (...) Ostatni kupiłem tylko dlatego, że moje dzieci też chcą skorzystać czasem z komputera (dostały mojego starego D900).

Taką samą postawę Katulu prezentuje w kwestii softu. Wszystkie nowości ma dostać na 3 dni przed premierą i do tego po 2 zet od sztuki. Większość będzie kaszana, reszta bładziwiem, ale mieć trzeba. (...) A po jakiego grzyba mieć wszystkie gry? Ja kupuję gry, które mi odpowiadają, tylko robię to w sposób przemyślany. Czytam recenzje, instaluję dema, jak ktoś daną grę kupił to sobie od niego pożyczę i sprawdzę. I nie muszę wydawać 1000 zł miesięcznie na nowe gry, albo kupować piratów. Poza tym





czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Myśl miesiąca:



My nie uciekamy z pola bitwy! Po prostu teraz atakujemy w zupełnie innym kierunku!

naprawdę dobra gra jest jak wino, im starsza tym lepsza. A poznać to można po ilości dodatków i modów necie. „Hit dnia”, który w chwili sprzedaży kosztuje majątek, wcale nie musi być „dobrą grą”. Gracze to zweryfikują. Osobiście gram w Panzer General II (data wydania chyba 1997) i grać będę jeszcze długo, gdyż ilość kampanii stworzonych przez graczy jest ogromna. To jest wyznacznik dobrej gry.

W swoim liście Katulu określa piratów jako „Hoodów” (obytrafnie – krążownik „Hood” już dawno zatonał), w liście z Anglii (też AR 12/05) ktoś się dziwi, że tam w byle mieście nie jest sklep ze wszystkimi programami, nawet tymi starymi. I to jest wytlumaczenie, tam takie sklepy mają możliwość egzystencji, gdyż nie ma tam takich „chuduff”. (...) Niestety „Chudzi” swą działalnością doprowadzili do zamknięcia większości sklepów z softem. Ostały się tylko Empiki, a chomówi ino sznur...

PS. Za poparcie tezy Smugglera domagam się willi na Kajmanach (przynajmniej pięciu kajmanach i dwóch aligatorach).

Q

O facet, tego dowcipu większość mu (Katulowi) podobnych i tak nie pojmie... :) Ale miło poczytać coś takiego po wcześniejszym „skatulaniu się”... Swoją drogą, znalazłem w Necie zdanie, które doskonale podsumowuje mentalność Katulu i jemu podobnych – gdybyś takiego postawił przed sklepem z gramami i dał mu 150 zł na zakup jakiegoś hitu, koleś schowałby kasę do kieszeni, a gierkę kupił se na giełdzie, mówiąc „Bo oryginały to za drogie są!”.

(...) O ile całe ogólne założenie jego listu można psu o kant dupy rozbić, to wychwyciłem drobny szczegół który mimo wszystko warto przemysleć głębiej... fragment o szacunku dystrybutorów wobec graczy i vice versa. Chyba facet jednak trochę racji ma. Najpierw są wielkie fanfary, oh, patrzcie, jakie to będzie nadludzkie чудо, po prostu rewelacja, nie zawiedziecie się. Potem gra trafia do sklepów, jest warta tyle co Maluch Racer a kosztuje 150 zł. Jak to nazwać inaczej jak nie kpina?

Marketingiem. Ale właśnie po to są recenzenci, by z mrowia pięknych słówek itd. wyluskać brutalną prawdę i powiedzieć „NIE KUPOWAĆ!!!” albo choć dać 3/10. Producent bowiem ma prawo UWAGAĆ swój program za świetny, tak jak matka ma prawo uważać swe dziecko za najpiękniejsze. (Choć czasem zdrowo przeginają z samozachwytem, fakt.)

(...) Z innego kubelka – Kaszanka Zone. Czasami mam wrażenie że redaktorzy którzy tam piszą są świeżo po pogrzebie kogoś z rodziny... zero poczucia humoru, zero! A przecież chyba po to ten dział powstał żeby „nabijać się z kompletnych bubli!”

I to właśnie robimy. A że niekiedy nasze porzucenie humoru – polegające też na tym, że czasem mówi się bardzo śmieszne rzeczy z kamiennym wyrazem twarzy – nie do każdego dociera, to już trudno. (I piszę to bez złośliwości – każdego śmieszy co innego.) Czasem zaś nie nabijamy się, tylko po prostu bierzemy koleśki pod ocasy, bo już trzeba płakać, a nie się śmiać na widok tego, co nam wciskają.

Za sztandarowy przykład służyć może Maluch Racer. Czy jestem jedyną osobą na świecie która widzi że autorzy robili sobie pospolicie jaja? Autor kaszankencji potraktował gierkę jakby polegała na rzucaniu pomidorami w podobiznę Papieża. Oburzył się, zbulwersował, nawrzucał na wszystkich dookoła. Fakt, następne części były już przegięciem. Fakt, jakoś była do dupy. Ale tu chodziło o nabijanie się (głównie z dresów), o humor... ech. Coś za poważne się to CDA robi.

the Stranger

Po prostu dla niektórych z nas humor rodem z „Kiepskich” śmieszny nie jest. Jeśli mizerna fizyka, kiepska grafika itd. to „nabijanie się z dresów”, w takim razie np. kiepski engine można wytłumaczyć jako szpilkę pod adresem polityków, a żałosną muzykę drwiną z talibów... Nie kupuję takiego tłumaczenia. Dla nas MR to była po prostu cieniżna – fakt, że utracona w potrzebie naszego rynku (i to jak!), ale – cieniżna. Coś jak piosenki Ich Troje czy Iwana i Delfina.

Ostatnio przeczytałem w CDA list niejakiego Katulu Fatańskiego (Jezuu, co za ksywa) i wkurzyły mnie twoje odpowiedzi. Ten chłopak ma po części rację! Ciągłe gnoisz tych, co kupują piraty i piszesz o nich jakby to byli zwyczajni debile. Człowieku, nie każdego stać na oryginały!

Nawet proszę mnie nie wk... tym argumentem, bo będę niemiły dla autora. Lojalnie uprzedzam.

Ty zarabiasz, masz dom, twoja żona też pewnie zarabia i możesz sobie na to pozwolić, ale ja nie!

Rozumiem, że ja mogę ukraść wypasioną brykę, bo mnie na nią nie stać, a kogoś tak, a też bym chciał mieć?

Dostaję 3 dyszki kieszonkowego (od niedawna, wcześniej były 2 dychy) i to mi musi wystarczyć. Co sobie kupię za 30zł? Jasne, możesz powiedzieć, że bym zbierał na gry ale tak to bym musiał zbierać ze 3 miesięce.



Antyfańskie gadki

Kolejna fala antyfanów – ku pokrzepieniu serc i rozruszaniu przepon. :)

•Ogólnie to co jest napisane w CD-Action można sobie o kant pupy rozbić. Nie lubię tej gazetki bo sporo recenzji maja „sponsorowanych”

Znaczy – dają grze inną ocenę niż JA bym dał – to muszą być przekupieni! Bo każdy mądry myśli jak ja, a głupi tym bardziej. Poza tym my PSIAMY :) resencje, a nie jakieś tam recenzjeiiiie.. :) A w ogóle to ja wręcz kociam antyfanów! „NAPSIANE”. LOL! :D

Jak tak sobie to przeczytałem to się uśmiełem...

Z radości, że już umiem czytać? Czy też z ulgi, że są inni – w AR – którzy są tak samo głupi jak ty? (Bo bardziej to już się chyba nie da.) Swoją drogą, ja też się uśmiełem, jak TO (powyżej) poczytałem. Remis.

CDA to dno, ta gazeta skończyła się jakiś czas temu a teraz piszą dla ludzi z niedowładem mózgu – wystarczy przeczytać ostatni nr zero konkretów, same ogólniki.

Nooo, nie to, co ten list, w którym same konkrety i fakty... W każdym razie zauważ, że sam twierdzisz, iż CDA to pismo dla istot jednak posiadających mózg. Zatem nie jesteście naszym targetem, niestety.

•Moi drodzy – jaki obiektywizm ocenienie??? Tu gruba kasioroczka się liczy a nie obiektywizm (...) W związku z dość ciężką sytuacją jaka zwała się na łeb Blizzardowi goście próbują już wszelkich sztuczek żeby podnieść sprzedaż – w tym „sponsorowane” artykuły w pisemkach typu CD-Action – niby największe polskie pismo – ale parę groszy i im się przyda i nie pogardzą takim „sponsoringiem”.

kał. Muszę popatrzeć, gdzie ten koleś z Blizzarda zostawił nam na biurku stosik zielonych za pochlebną rekę WoW. Przyda się, bo muszę Porszarka zmienić – obciach jeździć modelem sprzed dwóch lat. Może są pod tą walizeczką pełną euro z Ubisofru? A nie, tam są funty z Activision, ale niedużo, więc Q4 nas rozczarował (równie jak kwota łapówki... Myślą sobie, że za głupie parę tysięcy zaraz 9+ dostaną!! Naiwniaki...).

•A co do CD-Action – to w tym szmatławcu najgorsze badziewia 8-9 pkt dostają a nie jedna piękna gierka albo nie została wogóle oceniona albo wyszło, że to prawdziwy „średniaczek” tak na 6 pkt.

Oceny w CDA są nieobiektywne!!! Tjaaaa. Swoją drogą, ciekawe, co to za fajne gry zostały zrecenzowane i nie-

ocenione? I jaki to badziew dostał 9? Jakies przykłady? Nie no, pro forma tylko pytam... :)

•Kiedys czytałem CDA (tak w '99 i '00) jak recenzje jeszcze stały na poziomie dość wysokim. Teraz po prostu są nudne, a czasami jak położyć od gmpła tą gazetę, to tylko z każdej strony krzyczy do mnie treść: JESTEŚMY NAJLEPSI I W OGÓLE GURU (już nie mówiąc o robieniu debili z czytelników w AR).

Skoro na każdej stronie, pokaż mi choć takie dwie strony w dowolnie wybranym numerze z ostatniego roku. A z naszych czytelników może i czasem robimy debili – z antyfanów nawet nie musimy.

recenzje allora to LOL, starcraft przez niego recenzowany dostał 8/10,

Oceny Allora są nieobiektywne... Antyfanom chyba mają jakieś szkolenia połączone z praniem mózgu, na których frazę o „nieobiektywnych ocenach” wypala się im w obu neuronkach na „dzień dobry”. Czekamy teraz na zarzut, że ocena Quake'a 1 też nie była taka jak powinna. Już o Warcraftie 2 nie wspominać. A DN3D to dopiero skandalicznie ocenili – w ogóle nie dali oceny!!!

tak samo profesjonalnie wytykał błędy jak GW, a eld to po prostu strasznie zarozumiały koleś, zresztą tak jak większość tam

Kolejne do Słownika antyfana „zarozumiały koleś” – każdy, kto nie podziela MOJEJ opinii albo śmie mieć własne zdanie”. Zresztą nie będę się zniżał do dalszej odpowiedzi, phew! Chyba że Bill Gates albo Romero zadzwoni.

w każdym razie ja nie kupuję tych bzdur, po prostu szkoda kasy, lepiej pójść na piwo (albo 10).

Dalej nie wierzyć, że po alkoholu mózg obumiera?

•Ludzie z Cd-action zbytnio nie znają się na grach. Dają do pisma dużo zbędnych stron których i tak większość czytelników nie czyta. A ich żarty i dodawane jako bonus śmieszne pierdoły wogóle nie są zabawne tylko głupie pościągane z jakiś nie znanych stron. Ale zato dają fajne gry, i dużo newsów.

I dużo głupich wypowiedzi publikują w SwS, nie?

•zaś CDA jest długo na rynku i tyle walna do pisemka płytkę i ciecchajta się że pisemko kosztuje z 15 zł za co ?? zamiast dobra rekę walać dobre dema a nie shity jak to bywa stare gry Playstation 2 magazyn kosztuje 30 zł lecz z tego co wiem dadzą Demko gry która np. niedawno wyszła

Wygląda na to, że niektórzy antyfani ledwo co zleźli z drzewa i dopiero zaczynają uczyć się mówić po ludzku... Ale to przecież już dawno było wiadomo. W każdym razie ten koleś musiał nie tyle z tego drzewa zleźć, co spaść. Na głowę. Albo jak złazł, to mu kokos na głowę spadł. Siedemnaście razy.



Różności

W wątku o grach komputerowych znalazł się post coś jakby „o gazetach o grach” czy jakoś tak. Wspomniano w nim o CDA. Oto, jaka wywiązała się minidyskusja...

- Na twoim miejscu poprosiłbym o zmianę nazwy posta bo cię smg obsmaruje potem na wyszperanych w sieci.
- Nie dał przez rok, to już nie da.



A jednak :) Swoją drogą, widzę, że sterroryzowałem forumowiczów dokumentnie – gdy tylko jakiś nazwie CDA „gazetą”, inni go ostrzegają, że „Smuggler cię dopadnie

i zniszczy za to”. I wiecie, co – oni zwykłe mają rację... Coraz trudniej mi przez to jakieś bluzgi uczciwie na CDA wyszperać w Sieci...

•Wczoraj zastanawiałem się skąd skombinować 15 zeta. :D Byłem już dzisiaj u kumpla i dał mi 15 pod zastaw zegarka (obejdzie się) :P

Ale kumpel... A cyrografu nie dał do podpisu? Nie sugerował, byś nerkę mu sprzedał? Jak to mówią „Boże, strzeż mnie przed przyjaciółmi – z wrogami sam sobie poradzę!”.

•Szkoła tylko ze CDA jest taki krótki. Po 3 wizytach w kiblu mam już zaliczoną całą lekturę. :) - Ty chyba masz problemy z kibelem albo szybko czytasz :P

- Właśnie, CD-Action to lekturki po uszy... taki CKM to godzinka leniwego czytania i wszystkie zdjęcia pochłonięte.

- Bo gazecie to i tak brakuje lata świetlne do dawnych prawdziwych gazet o grach.

- ...no, tamte są „kółtowe” :)

Czyli: martwe. Fakt, duuużo nam do tego brakuje, bardzo mi przykro, panowie antyfani, sporo lat narzekania jeszcze przed wami. I tym optymistycznym akcentem...



Okrropne. Aż trzy miesiące. Prawie wieczność. A ja chcę juuuz, teeeeeeraaaaaaz, zaraa-aaaz... Dorodnij, co? Na mieszkanie zbieram od 5 lat i wcale końca nie widać. A ty „aż” 3 miechy musiałbyś się sprężyć, jej, jej.

Co miesiąc kupuję także CDA (uzależniłem się) i inne rzeczy, od jutra będę spłacał odtwarzacz MP3, zostanie mi jeszcze mniej.

No tak, biedaczek jesteś. Jak już sobie kupisz, co chcesz, to już mało kasy ci zostaje na oryginalki i nie masz innego wyjścia, musisz piracić. Rozumiem...

Mówisz też klientów piratów stać na sprzęt ale na gry to jakoś nie. Człowieku! Ja swojego kompa ulepsza 1,2 razy do roku i nie są to jakieś wielkie zmiany tylko nowa kość pamięci, karta graficzna (i na pewno nie ta z najwyższej półki) czy inne części.

A ja swojego raz na 2 lata. I też nie jest to wówczas high-endowy sprzęt.

Ostatnio musiałem wydać długo zbieraną kasę, około 300 zł na kompa gdy spaliła mi się płyta główna i proces. I za co ja mam kupować te oryginały?

Sprzedaj kompa, będzie cię stać na oryginały. Ze co? Ze kpię? Nie. Kompa se ukradnij. Co, nie podoba ci się to rozumowanie? A czym się różni od twojego?

Możesz powiedzieć: idź do pracy, roznos ulotki czy co innego. Chodź do szkoły, a dokładnie do 3 gimnazjum i to jest moja praca.

W takim razie się ucz, a nie graj. I pogadaj z tymi, co ciągną nieraz na 2 etatach...

Wychodzę o 7:30, wracam o 15 a jeszcze trzeba zrobić dużo rzeczy i nie zawsze mogę sobie choćby godzinkę posiedzieć przy komputerze.

Więc po co ci piraty, skoro i tak nie masz czasu grać?

Do tego dochodzi jeszcze zwykła bezczelność niektórych dystrybutorów. Za przykład podam świeży tytuł: „Harry Potter i Czara ognia”. Ta gra kosztuje w Polsce w granicach 130 zł i to tylko ze względu na sam tytuł. Nigdy ta seria nie była hitem na rynku gier komputerowych i nigdy nie będzie, ale kosztuje tyle, ile nie jeden hit wchodzący na rynek. Podobnie jest z „Quake 4”, którego cena jest (przynajmniej w angielskiej wersji językowej) astronomiczna. Nie dość, że to krótkie to jeszcze takie mądre jak część pierwsza, ot zwykła bezmyślna strzelanka. I znowu płacimy za sam tytuł, który jest bardzo znany.

Rozumiem – gra jest słaba, do d... i w ogóle. Jest tak denna, że ją można tylko ukrąść. I wtedy już nie jest denna. No, jakby dystrybutor nie był chamelem i sprzedawał ją po 10 zł, to może by się kupiło. A tak, to trzeba chamów ukarać, nie?

Wiem, że to kradzież i dystrybutor na tym traci a taki cwaniaczek co ciągnie pliki z torrentów i zwyczajnie nagrywa zyskuje, ale wina leży po środku.

Tak jest! Jakby cham producent nie tworzył gier, ty byś ich nie kradł, to oczywiste. Zatem można powiedzieć, że dystrybutor jest również zamieszany w kradzież gier...

(...) Od momentu obniżenia ceny, to jest 2 numery, żadna pełna wersja nie przypadła mi do gustu. Zaczęliście dawać po prostu gnioty.

Frustrat Zone

✉ Redakcja GAZETY cd action...

...Ale mi dogadał!!! Nie dość, że „gazeta”, że to dużymi literami napisał, to jeszcze naszą nazwę z małej i bez myślnika. Normalnie nokaut – wręcz wiłem się ze złości, jak to zobaczyłem. Nawet jeśli koło myślnika nie wstawił, bo nie wiedział, że jest w nazwie (albo na klawiaturze nie mógł znaleźć), to i tak, jak na antyfanę, złośliwość „ogłomna i ślaśliwa”. I jaka oryginalna! Nikt wcześniej na to nie wpadł. Przynajmniej dzisiaj, do 8.30 rano (jeszcze poczty nie sprawdziłem, więc się to może zmienić).

...chcę wam przypomnieć, że ostatecznym powołaniem waszej gazety i tak jest przerobienie jej na papier toaletowy.

Masz rację – CDA (jak każde inne pismo) wcześniej czy później trafi na makulaturę, a z tej zwykle się robi srajaśmę. I co z tego? Czy wiesz, że twoim finalnym przeznaczeniem jest być pożywieniem dla robaczek i stanowić nawóz (na podobieństwo obornika) dla roślin, które wyrosną na twoim grobie? Czy to w jakikolwiek sposób sprawia, że czujesz się złe, że jesteś gorszy od innych, że masz kompleksy? Nie? My też nie. Ba, nawet nas cieszy, że za życia ludzi bawimy, a po śmierci ciągle do czegoś pożytecznego się możemy przydać. Bo co to za życie bez papieru toaletowego. A ty? Za życia budzisz politowanie, a po śmierci możesz co najwyżej struć robaki.

więc nie musicie się tak starać, żeby cda było do dupy bo i tak będzie.

Wbrew pozorom – jest to wyraz uznania. Niezamierzony. Po pierwsze: koleś widzi, że się staramy. To prawda. Po drugie: dla antyfanów „być do dupy” oznacza tyle, co „nie pasować do naszego/mojego gustu”. A że ich gust – ogólnie rzecz biorąc (sądząc np. po ortografii i stylu argumentacji) – jest denny, ten tekst naprawdę znaczy tyle, co „dobre – bo nie denne! – pismo”. Dziękuj.

Nie martwcie się, zawsze jesteście w naszej pamięci,

A nie mówiłem? Obsesyjnie o nas myśli/-ą – biedni antyfani żyć bez nas nie mogą najwyraźniej. Nadajemy sens ich szarej, biednej egzystencji.

szczególnie wtedy gdy siedzimy na kiblu i podcieramy sobie zadek tym szarym, szorstkim papierem.

Bez urazy, ale CDA przerabiają (jako pismo luksusowe) na luksusowy, kolorowy, miękkiej pachnący papier toaletowy. Być może więc podcierasz się w tym momencie piśmem, które ukochałeś? Poza tym to zły pomysł – jak siedzisz na kiblu i myślisz o CDA, najwyraźniej złość i zazdrość ci dupę ściskają – a wtedy (co jest oczywiste dla ludzi jako tako myślących) wypróżnienie i skuteczne wykorzystanie papieru toaletowego jest nader utrudnione. No, ale nie wymagajmy za wiele od antyfanów. Zatem – w przenośni i dosłownie – wyluzujcie, panowie. A od razu wam ulży... Swoją drogą, mam pewne obawy, czy będziesz w stanie skutecznie i zgodnie z przeznaczeniem użyć CDA tak w formie pierwotnej (pisma), jak i wtórnej (srajaśmy), bo w obu przypadkach jednak potrzeba do tego choć trochę inteligencji. W razie czego pamiętaj: tytek-papier-ręka. Tylko taka kolejność!

PS Napisałem na papierze toaletowym, bo nie chcę marnować normalnego papieru na pisanie do waszej gazety.

Widzisz, żałujesz papieru (ile może kosztować kartka? 5 gr?), ale nie pożalowałeś ani swego czasu, ani wysiłku, który włożyłeś w stworzenie tej epistoły. Wniosek: cenisz je na mniej niż owe 5-10 groszy. Cóż, sam wiesz najlepiej, ile jesteś wart ty i twój umysł. A list pisany na papierze toaletowym... Ho, ho – pierwszy taki dostałem w grudniu '96. I było tam właściwie to samo: „jesteście do d... więc piszę na srajaśmie”. Było też coś na temat szybkiego upadku, ale wydaje mi się, że nawet najgłupszy antyfan już pojął, iż ten argument jest bez sensu, bo jakoś od paru lat nikt go nie używa. A listy na toalecieku dostaję ze 2-3 w miesiącu, więc i tu oryginalny nie jesteś. Ale za to masz ładne, takie „dziejczyńskie” pismo. Zawsze coś.

Poza tym ten papier jest przyjemniejszy w dotyku i lepszy od tego, na którym drukujecie cda.

[namiaty znane]

Jak ktoś ma gó*niany gust, to i papier toaletowy bardziej mu pasuje, cóż zrobić. Wyraży współczucia.

Ukradnij se coś lepszego, co za problem.

(...) **Dobra, kończę. Liczę tylko na twoją INTELIWENTNĄ odpowiedź a nie na debilne wrzuty, bo wbrew pozorom cię lubię, ale twoje teksty faktycznie są coraz bardziej oklepiane.**

SZP4K3R

Oj, nawet nie wiesz, jak TY byłbyś oklepiany, gdybyś teraz wpadł w me ręce. Bo mnie strasznie wkurza taka buracka mentalność. A odpowiedź masz tak inteligentną, na jaką zasługujesz. Tzn. nawet ciut bardziej, bo niestety aż tak głupio odpowiadać, jak by ci się należało, nie potrafię. A następny, kto mi powie, że kradnie, bo go nie stać, a nie dorobi sobie, bo nie ma czasu itd., bez ostrzeżenia zastrzelę, a jeżeli przybiję do drzwi redakcji jako ostrzeżenie dla



jemu podobnych. Może to da takim jak ty nieco do myślenia...?

☞ (...) **Sorry Smugg, że znów męczę Cię na temat tak nie lubiany przez Ciebie, a mianowicie piractwo. Mówisz, że piractwo to kradzież. Ja bym tego tak raczej nie nazwał, gdyż nie kradnę im niczego, tylko powielam.**

OK. Kiedy cię walę baseballm w łeb, nie zabijam cię, a jeno dokonuję „przedwczesnego przerwania podstawowych funkcji życiowych twego organizmu”. Kiedy przeszukuję ci kieszenie i wyjmuję z nich kasę i komórkę – nie kradnę, a jeno „realizuję

wtórny redystrybucję dóbr/dochodu narodowego”. A gdy to piszę, nie chrzańię głupot, jeno wygłaszam „alternatywną do logicznej opinii”. ...Tja. A ty „powielasz”.

Moim zdaniem lepsza nazwa to ograniczanie zysków producenta or sth like that.

Rozumiem, zatem kradnąc samochód z salonu... ops, dokonując nieautoryzowanego transferu pojazdu, nie kradnę, a ograniczam zyski dilerów. Jasne. „Dotknij mnie ustami w miejscu, gdzie moje nogi łączą się z plecami”. Można i tak. Ale to przecież nadal znaczy „pocałuj mnie w d...” ...

Niestety, większość ludzi albo sobie załatwi piracką wersję jakiejś gry/programu, albo jej w ogóle nie kupi. Czyli w tym momencie producent teoretycznie nic na tym nie traci.

b4(m)nnED

Oczywiście, że traci. Bo część, nie mając żadnego innego wyboru, kupowała by oryginały. Myślisz, że ktoś kupował by inaczej karty graficzne po 1000-2000 zł, gdyby miał do wyboru „piracką wersję” za 1/10 ceny? A jakoś producenci kart mają się dobrze...

☞ **Czemu wszystkie felietony z 12/05 są takie smętne? Oczywiście są ciekawe ale przygnębiająco-dobijające, co w połączeniu z jesienną szaro-burą aurą tworzy smętną, kwasowo-depresyjną atmosferę. (...) „Wogle” cały GW jest zapełniony jakimiś aluzjami politycznymi.**

Michał „seraphim” Łągiewka

Toż ludźmi jeno jesteśmy – smętna aura na nas też działa, wywołując smętny nastrój,

a wtedy trudno o optymistyczne przemyslenia. (Nie wspominając o tym, że jako Typowi Polacy lubimy sobie ponarzekać.) Pocieszam, że a) jesień się skończyła, dzień coraz dłuższy itd. więc i nam humory się poprawiły, b) wybory są b. rzadko więc i nawiązań do nich za często nie ujrzyście.

Poddaję się :)

Nazywam się (...) i mam 11 lat. Chciał bym przesyłać wam różne gierki tylko nie mam na nie licencji. Jak byście byli tak dobrzy i przysyłali mi tę licencję to bym przysyłał wam różne gierki zrobione przeze mnie. Skontaktujcie się ze mną.

[namiary znane]

A tu mnie po prostu rozczuliłeś. Wiem, powinienem ci teraz tak dogadać, żeby ci w piętę poszło, a ludzie cię śmiechem zabili. Ale po prostu nie mogę. Pokonałeś mnie swą naiwną, jeszcze wręcz dziecięcą szczerością. Poddaję się. Ale licencji nie pošle, bo ja nam myszy zjadły... Trudno...

Znaki i symbole tajemne

☞ **30 października złamałem sobie lewy obojczyk. Po czym zostałem (...) zoperowany (...) zagipsowany (...). Wieczorem przyjechała mnie odwiedzić rodzina i ku mojej radości ktoś powiedział, że widział CDA w kiosku. Ja uradowany wydałem rozkaz: „KUPIĆ”. Już ktoś zaczął wychodzić, kiedy przypomniałem sobie i wydałem polecenie opisanie numeru. Był to numer listopadowy ale przypomniałem sobie, że w czwartek ma się pojawić ten którego wyczekuję. Teraz się dziwie, jak ja mogłem cokolwiek kojarzyć, to tym wszyst-**

kim czym zostałem nafaszerowany. (...) Gdy rano się obudziłem nowiutkie CDA leżało na stoliku. Pewnie wyglądałem jakbym się naćpał, takiego banana miałem na ustach. Jakoś go otworzyłem 1 sprawną ręką i natychmiast rzuciłem się na AR, tylko te literki mi się trochę rozbiegały to pewnie po tych środkach. Ale dzięki temu zauważyłem to czego nikt inny chyba jeszcze nie zauważył. ZNAKI i SYMBOLE. Przykład spróbujcie zrobić zeza np. na liście „Dziewczynyno...” z grudniowego numeru to zobaczycie: a) łeb królika b) serce c) królika z tarczą w kształcie serca. Oczywiście po powrocie do domu przetworowałem inne numery, nawet czaszki ujrzyście, i te rzeczy pojawiają się tylko przez patrzenie zezem na te średniej długości teksty.

A wiesz, co by było, jakbyś zaczął czytać AR od tyłu? Stary... „służ szatanowi, zabij rodziców (jesteś wszak MSM!), sikaj do palnika automatycznej” itd. Ale ciii... póki co tego jeszcze nikt nie wykrył... I nie wiem, co ci oni dali w szpitalu, ale chyba za duża dawka to była. :)

To pewnie jakaś reklama podprogowa Smugglera

Tja, bo nad progiem nie chciała się zmieścić...

A propos to jest tortura będę nosił gips 6 tygodni i nie mogę używać lewej dłoni, a wy mi tu daliście Kelly'ego Slatera.

Sołtys

Pomyśl, jakbyś dopiero cierpiał, gdybyśmy dali np. Lula Sex Empire, a ty miałbyś wówczas obie ręce w gipsie. :)

LUDZIE & LUDZISKA

☞ **koham cie smug i cda j lov cda**

Ech, ci zboczeńcy. Nikomu nie przepuszczą. Nawet polską i obcą ortografię brutalnie zgwałcą...

☞ **Witam. Na początku chciałbym się pochwalić, że co miesiąc kupuję około 3-4 oryginalnych gier! Pewnie się dziwicie i myślicie ile to kasy trzeba wydać? Odpowiedź jest prosta – bardzo niewiele. Co miesiąc kupuję CDA. :]**

☞ **Nie uważasz że niektórzy postrzegają ciebie jako tego kto ustala ceny (nie wiem jak to się „fachowo” nazywa :P) CDA? Cytaty z najnowszego AR dotyczący tego co powyżej: „Dzięki Smugg!!! Super prezent(...) Po prostu Wy jesteście najlepsii!!!!!!!” „Ludzie smuggler was zahipnotyzował chyba (...) a że chciał kroić ludzi i dopiero teraz sobie uświadomił, że na rynku jest niebezpiecznie i trzeba działać to przerobił to w wielką niespodziankę...”**

Phew, od czasu, jak mnie zjechali, że odważyłem fuchę robiąc świat w zaledwie sześć dni (i to bez kosztorysu i wstępnych konsultacji), takie zarzuty mnie nie ruszają.

☞ (...) **Mam pomysł na nową, lepszą podpuchę. Ten list MUSICIE skrócić :).**

Faktycznie. I stało się słowo ciałem. Okaleczonym srodzce.

Za brak sensu w niektórych częściach listu przepraszam, ale mam jeszcze niezły hektar żeby do domu wrócić [piszę z kompa cioci].

Nie przejmuj się i tak niewiele z niego zostało.

☞ **Zanim zakupię cod2 chciałem sobie pograć w pierwszą część, no i mam mały problem, chodzi o to że w trakcie treningu przejdę przez to czołganie się, drabiny i inne cuda i w tym momencie ci wszyscy koleśie z którymi robię ćwiczenia kucają i stoją, nie wiedziałem co mam zrobić, najpierw kucnąłem z nimi i tak sobie kucąłem przez 15 min. bo myślałem, że tak trza, to się wkurzyłem i poszedłem dalej robić ćwiczenia z bronią, granatami itp, no i skończyłem praktycznie cały trening oprócz tego jednego zadanka (complete coştam), a bez tego nie chce iść dalej, co mam zrobić??? Pomóżcie prosba, tylko nie**

myślcie sobie że jestem jakaś lama, która po raz pierwszy dorwała grę tego typu.

To proste: musisz najpierw complete coştam with ktokolwiek i wtedy trening is finisz a misja akomplisz. A konkretniej? To był trening cierpliwości – trzeba było wytrwać w kucki 24 godziny non stop. Secondary mission: obrać 300 kg ziemniaków na obiad dla Kompanii Braci K.



☞ (...) **Czy do robienia programów trzeba mieć specjalny program??**

To nie takie proste: trzeba mieć specjalny program do robienia programu do robienia programów robiących programy do

robienia programów. Ale najważniejsze to jest mieć coś w głowie...

I drukujcie więcej zdjęć z BLO-ODRAYNE!!!!!!! (i tu jakieś 50 wykrzykników – SMG.)

No way, bo ci reszta krwi z głowy odpłynie do dużo niżej położonego organu i zemdlejesz. A ja już widzę tu pewne objawy niedotlenienia mózgu...

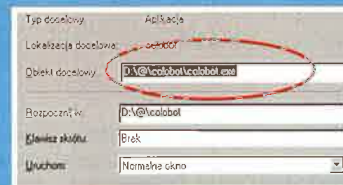
☞ **Cholera Smuggler, napisz Ci zaj***ty motywy jaki miał miejsce w mojej okolicy, ale później, bo idę do roboty :P**

Dobra, a ja to wyku****ście skomentuję, jak przyjdę do pracy.

Wyku...czyście listy komentowali

Smuggler & Ghost of Mr Jedi para drwali na Bali, gdzie się zdrowo (palm) naręball i teraz są bardzo ospali

Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co otwiera otwarcie menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

► CAC 2005

Aby mieć dostęp do wszystkich wozów, map i części do tuningu, musisz przejść na ekran wyboru zawodów, wpisać w ciemno filimychart, a następnie kliknąć strzałkę w górę znajdującą się na górze ekranu.

► Gun

•Składzik z amunicją
Z kopalni w Badlands (to tam, gdzie znajdują się bizona – wejdź do kopalni znajdziesz na zboczu wzgórze) weź beczkę TNT i zanies ją do znajdującego się w pobliżu zniszczonego domu. Tam stań przodem do komina (patrz na zachód), połóż beczkę po jego lewej stronie, a na-

► King Kong

Jeśli chcesz mieć skuteczniejsze dzidy i kości, przed walką je podpal.

► Land of the Dead:

Road to Fiddler's Green

W trakcie gry włącz konsolę za pomocą [~], a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

ALLAMMO – dostajesz 999 amunicji do trzymanej w danej chwili broni
AXE – dostajesz ognisty topór
GLOCK – dostajesz pistolet
MINIGUN – dostajesz minigun

tions'. Ukończenie ich na poziomie normal – dodaje 'vampiric health' i 'all weapons'. A gdy ukończysz grę na najwyższym poziomie, The One, masz dodatkowo 'infinite health' (zastanawiające jest, po co...?).

•Bonusy – zbieraj aktówki/teczki, a dostaniesz za nie dodatkowe bonusy. Niekiedy aktówki są nagrodami za wypełnienie ukrytych misji.

► Serious Sam 2

W trakcie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę i wpisz (zwracając uwagę na wielkość liter!):

sam_iEnableCheats=1
Następnie zamknij konsolę, naciskając [~] i przywołaj klawiszem [ESC] główne menu. [] włączy cheat menu. Ale na tym nie koniec, bo jest jeszcze drugie menu, które uruchamia się po wpisaniu w konsoli:
sam_iEnableCheats=2
Dzięki czemu w trakcie gry możesz używać następujących klawiszy:
[Y] – przechodzisz przez ściany
[G] – god mode
[U] – włącza automatyczne celowanie
[J] – włącza szybkie bieganie
[I] – stajesz się niewidzialny
[L] – możesz latać
[K] – zabija wszystkich wrogów widocznych na ekranie
[Insert] – dostajesz dodatkowe życie
[PgUp] oraz [PgDn] – przeskakujesz pomiędzy rozdziałami
[] oraz [] – zmienia szybkość gry

Aby wyłączyć cheaty, wpisz w konsoli:
sam_iEnableCheats=0

► The Movies

Wszystkie kostiumy, scenografie i rekwizyty w trybie Sandbox

Uwaga!
Wprowadzenie tej modyfikacji wymaga edycji rejestru systemowego, co może doprowadzić nawet do poważnego uszkodzenia systemu. Radzimy więc zachować szczególną ostrożność przy jego edycji.

Uruchom program Regedit (np. klikając Start/Uruchom i wpisując tam Regedit) i wyszukaj frazę Allow any Decade (wyszukiwanie włączasz [F3]). Dwukrotnie kliknij Allow any Decade i zmień przypisaną do niej wartość z „0” na „1”. Wyjdź z Regedit, uruchom The Movies, a w trybie Sandbox będziesz miał dostęp do wszystkich rzeczy oferowanych przez grę.

► Vietcong 2

Uruchom grę, wejdź do konsoli naciskając [~] i wpisz:
cheat.god – god mode
cheat.heal – pełne zdrowie
cheat.openvc – odblokowuje misje

Vietcongu
cheat.openus – odblokowuje misje marines
cheat.nextmission – następna misja
cheat.saveunltd – nieskończona amunicja
cheat.erikgun – dostajesz Crazy Gun

► X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

•Drużynowe bonusy
Jeśli w drużynie znajdują się razem odpowiedni mutanci (lub odpowiednio ubrani), dostaną dodatkowe bonusy. Oto ich lista:

dwukrotnie mocniejszy atak – drużyna w strojach z Age of Apocalypse
zdobywasz 5% więcej XP – Nightcrawler, Sunfire, Toad, Deadpool lub Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad
odzyskujesz 20 energii za każdego zabitego wroga – Juggernaut, Colossus, Wolverine, Rogue lub Cyclops, Jean Grey, Gambit, Rogue
5% zadanych wrogowi obrażeń zwiększa twoje zdrowie – Rogue, Deadpool, Gambit, Wolverine lub Storm, Scarlet Witch, Rogue, Jean Grey
siła ataku większa o 5% – Gambit, Bishop, Cyclops, Iron Man lub Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit
powolna regeneracja zdrowia – Magneto, Professor X, Scarlet Witch, Juggernaut
odporność zwiększona o 10 – Storm, Iceman, Sunfire, Magneto
cechy zwiększone o 10 – Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto
maksymalne zdrowie większe o 15% – Nightcrawler, Storm, Colossus, Wolverine, Sunfire, Bishop
energia większa o 15% – Cyclops, Jean Grey, Iceman, Magneto, Toad, Professor X
znajdujesz więcej techbitów – Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool

•Bonusy za ukończenie gry
Będziesz miał dostęp do trybu Hard i Deadpool, a dodatkowo będziesz mógł rozpocząć grę postaciami, którymi ją poprzednio ukończyłeś.

•Iron Man
Aby móc nim grać, musisz w każdym akcie zebrać wszystkie 4 homing beacons, a następnie w piątym, po zebraniu kolejnych 4, uratować go.

•Professor Xavier
Ukończ wszystkie misje w Danger Room.

•Kostiumy Age of Apocalypse
Ukończ akty 1 i 2, a w akcie 3 (X-Traction Point) pojawią się nowe kostiumy.



stepnie oddał się na bezpieczną odległość i wysadź TNT w powietrze. Odkryjesz składzik z niekończącą się amunicją do wszystkich rodzajów broni.

•Łatwe wygrane w pokera

Podczas grania w Texas Hold'em w Alhambrze możesz sobie pomagać oszukując. Wchodź zawsze za najwyższą stawkę, dzięki czemu przynajmniej jeden z graczy spsuje. Co ważniejsze, będziesz mógł (za pomocą opcji Cheat) wymienić jedną kartę „nad program”. W większości przypadków wystarczy zresztą tylko podbić, aż reszta spsuje. A nawet jeśli nie spsuje, to dzięki wymienianiu karty i tak powinien wygrać. Nie martw się, jeśli przegrasz, turnieje są w końcu darmowe. Uwaga: sposób ten działa tylko w początkowych turniejach w Alhambrze!

► Harry Potter

i Czara Ognia

•Kolekcjonowanie kart:
20 pkt. dla Domu: skompletuj jeden z zestawów kart: Beasts, Vampires, Giants lub Goblins.

•Endurance
Dodatkowa wytrzymałość (endurance) dla Harry'ego: skompletuj zestaw Quidditch lub Wizards.

Jw. dla Hermiony: kompletuj zestaw Witches lub Hags.

Jw. dla Rona: skompletuj zestaw Dragons lub Classical Beasts.

MOLOTOV – dostajesz koktajl Mołotowa
SNIPER – dostajesz snajperkę
SHOTGUN – dostajesz shotgun
WEAPONS – dostajesz wszystkie bronie
KUNGFU – zostaje ci walka wręcz
GOD – włącza god mode
GHOST – możesz przechodzić przez ściany
FLY – możesz latać
WALK – włącza dwa powyższe kody
BEHINDVIEW <0/1> – włącza/włącza widok TPP

► Need for Speed:

Most Wanted

Kody wpisujemy w głównym menu:
iammostwanted – odblokowuje samochody
givemethego – dostajesz GTO
burgerking – odblokowuje zawody burger kinga
castrol – odblokowuje Castrol Ford GT

•Dodatkowe gadżety w sklepie One Stop:
Na ekranie tytułowym wprowadź następujący kod: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, góra, dół.

•Dodatkowe 10 000 dolarów na starcie:
Wystarczy, że masz na dysku zapis stanu kariery z Need for Speed: Underground.

► The Matrix: Path of Neo

Ukończenie wszystkich misji na poziomie easy daje dostęp do dodatkowych superbroni w walce wręcz oraz 'bullet reflex'

NIE KABLUJ



D-Link DSL-G604T

- modem ADSL, ruter, firewall i punkt dostępowy Wi-Fi w jednym
- rozdziela jedno łącze internetowe na wiele komputerów (np. „Neo+”)
- połączenia bezprzewodowe o szybkości 54 Mb/s
- bezpieczna praca w środowisku bezprzewodowym
- cztery porty Fast Ethernet
- intuicyjna instalacja i konfiguracja

Uwaga: D-Link odpowiada za nową jakość w komunikacji.

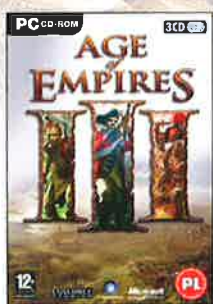
Pamiętaj – używanie sprzętu bezprzewodowego powoduje wyzwolenie od plątany kabli i daleko posuniętą wolność osobistą. Wybór należy do Ciebie!

Weź D-Linka i nie kabluj!

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Lśniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.



www.gram.pl

**Najśłynniejsza
strategia RTS powraca!**
Już w sprzedaży!

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

Monitory NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www.gram.pl. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.